ДВА ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

ПРЕВЬЮ: WARHAMMER: MARK OF CHAOS, BATTLEFIELD 2142, COMPANY OF HEROES, ANN, ARMED ASSAULT, BROTHERS IN ARMS: HELLS HIGHWAY, UNREAL TOURNAMENT 2007, C&C3: TIBERIUM WARS; **ОНЛАЙН:** ELVEON, HERO ONLINE, THE LOTR ONLINE: THE SHADOWS OF ANGMAR, EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER, WOW: THE BURNING CRUSADE; **ИНТЕРВЬЮ:** COMPANY OF HEROES, CALL OF DUTY 3, WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING, CAESAR IV, NEVERWINTER NIGHTS 2, BIOSHOCK, TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS; **ВИДЕООБЗОРЫ:** SAFECRACKER: THE ULTIMATE PUZZLE ADVENTURE, FALLEN LORDS: CONDEMNATION, ALLIANCE: FUTURE COMBAT, BAD DAY L.A., DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD.

(game)land hi-fun media
9771729 901008 06010
publishing for enthusiasts

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 10 (34)
ОКТЯБРЬ 2006



СУПЕР КОНКУРС!

РАЗЫГРЫВАЕМ 100 MP3 ПЛЕЕРОВ И КРУТОЙ ИГРОВОЙ КОМП

ИГРА МЕСЯЦА

CIVILIZATION 4: WARLORDS

СЕКРЕТЫ WORLD OF WARCRAFT

ДЕВУШКИ В ИГРАХ
ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

GAMES CONVENTION
ЕВРОПЕЙСКАЯ E3

Dark Messiah Might and Magic

ПЕРВАЯ РЕЦЕНЗИЯ!

НАКЛЕЙКИ TEST DRIVE UNLIMITED и C&C3: TIBERIUM WARS
ПОСТЕР EVERQUEST II и «КОМБАТ»


Первая многопользовательская ролевая игра мирового уровня
полностью на русском языке!
EverQuest II
ПО-РУССКИ
В мире EverQuest®II
каждого ждут
уникальные приключения!
PvP
серверы
PvE
Процессоры Intel® Pentium® 4
с технологией Hyper Threading -
идеальное решение для игры
в EverQuest II!
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
intel
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД


FOXCONN
The Art of More
СМОТРИ В БЛИЖАЙШЕМ ПК!
Игры кинематографического качества!
Получи свой билет в мир цифровых развлечений с новыми системными платами Foxconn P965 и 975X7AB!
Технология FOXONE
Цифровое Управление Питанием
P.W.M
P9657AA-8EKRS2H
FOXONE - расширенные возможности разгона
Dual DDR2 800 + Gigabit LAN
7.1ch HDA Audio
Наилучшие возможности для оверклокеров
975X7AB-8EKRS2H
FOXONE - расширенные возможности разгона
Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
7.1ch HDA Audio + 2 x PCIe x16 (с поддержкой CrossFire)
Последняя суперигровая плата, разработанная специально для энтузиастов
Also Support INTEL Core 2 Extreme processor
Supports intel Core 2 Duo
intel P965 EXPRESS CHIPSET
intel 975X EXPRESS CHIPSET



ОТКРЫВАЕМ НОВЫЙ СЕЗОН

Привет, читатель! Хорошие известия – похоже, летняя игровая засуха заканчивается. Толковых разработок по-прежнему мало, но на небосклоне уже показалась первая ласточка – ***Dark Messiah of Might and Magic***. Нам удалось поиграть в финальную версию этого проекта и оперативно написать рецензию. Новаторский фэнтезийный экшен удивил нас не на шутку. Естественно, в хорошем смысле слова. Неудивительно, что именно он стал темой нашего номера, а сам Темный Мессия красуется на обложке этого номера.

Как всегда в августе, прошла крупнейшая игровая выставка Старого Света – **Games Convention**. Похоже, именно она станет в будущем преемницей **E3**: американское шоу со следующего года меняет формат, превращаясь из грандиозного праздника в закрытый показ проектов для издателей и журналистов. Мы, естественно, побывали на GC 2006 и подготовили для тебя репортаж.

Не забываем мы и про совершенствование журнала. На сей раз обновился раздел «Игровой онлайн» – как в плане дизайна, так и в том, что касается содержания. В дальнейшем все превью и рецензии по глобальным многопользовательским проектам будут публиковаться в этой рубрике.

Отдельно хочется поговорить о конкурсах. Во-первых, на корешке журнала мы разместили уже четвертый фрагмент картинки с игровым персонажем. Если догадаешься, кто это, а также определишь, из какой игры этот герой, – немедленно пиши на **art-dir@pc-games.ru**, и, возможно, именно ты станешь одним из трех призеров конкурса от нашего арт-директора.

Во-вторых, мы запускаем суперконкурс «Горячая сотня» для самых внимательных читателей **«PC ИГР»**. Он пройдет в три этапа – в 10-ом, 11-ом и 12-ом номерах журнала. «Дистанция», конечно, марафонская, но и призы на загляденье – сто MP3 плееров и крутой геймерский компьютер, на котором полетят даже самые навороченные игрушки.

В заключение, хотим извиниться перед тобой за бракованные диски прошлого номера. Подвел нас завод, выпускающий DVD... Но не спеши гневаться, а лучше загляни на стр. 230 и узнай, как мы собираемся компенсировать эту потерю.

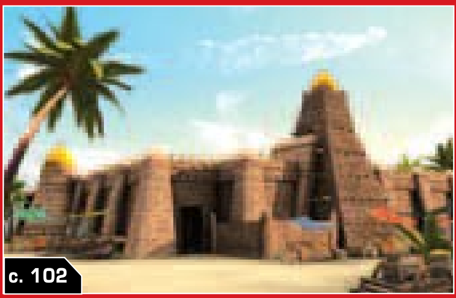
До скорого!

P.S. В пятницу, 13 октября, мы проводим традиционную встречу с читателями. Сам понимаешь, дата очень подходящая для такого события – будет весело. Подробности на стр. 211.

Алексей Ларичкин,
главный редактор


Братва и Кольцо
смешная игра от Гоблина
1С
ФИРМА «1С»
Реклама
Gaijin

РЕЦЕНЗИИ



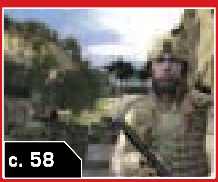
с. 102

CIVILIZATION IV: WARLORDS – ПОРАБОТИ ВЕСЬ МИР ВМЕСТЕ С ЧИНГИСХАНОМ



с. 112

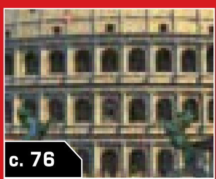
TH3 PLAN – КАК СПЛАНИРОВАТЬ ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ?



с. 58

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

ARMED ASSAULT – ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ OPERATION FLASHPOINT



с. 76

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

CAESAR IV – ТЯЖКАЯ РАБОТА РИМСКОГО ГРАДОНАЧАЛЬНИКА



с. 98

ПОД ПРИЦЕЛОМ!

CALL OF JUAREZ – ПАСТОР РЭЙ В ЛИХОМ ПОЛЬСКОМ ВЕСТЕРНЕ



с. 194

РЕТРО

CARMAGEDDON – КРОВЬ НА ЛОБОВОМ СТЕКЛЕ. ОСТОРОЖНО! ЗА РУЛЕМ ПСИХ!

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



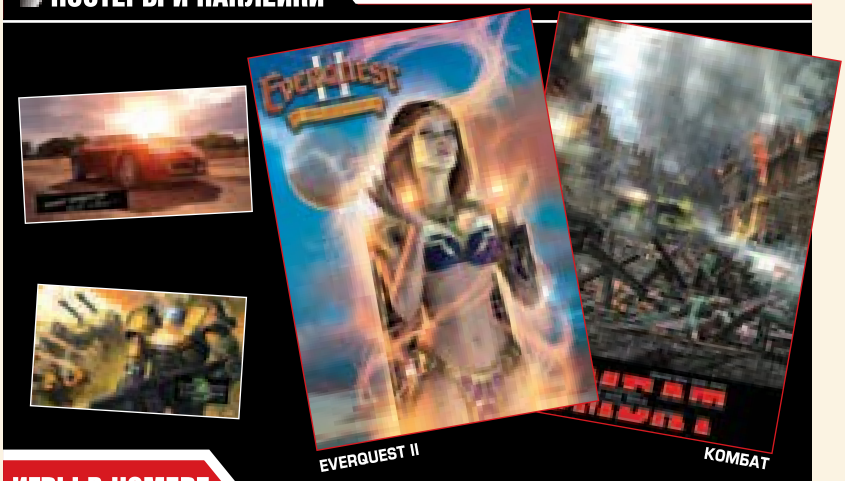
COVERSTORY 2



GAMES CONVENTION 2006
ЕВРОПЕЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА ОТБИРАЕТ ПАЛЬМУ ПЕРВЕНСТВА У АМЕРИКАНСКОЙ E3. с.20

КИБЕРЖЕНЩИНА ТВОЕЙ МЕЧТЫ
ЧТО ДУМАЮТ ДЕВУШКИ О ГЕРОИНЯХ СОВРЕМЕННЫХ ИГР? СОТРУДНИЦЫ РЕДАКЦИИ ОЦЕНИВАЮТ ВИРТУАЛЬНЫХ КРАСОТОК. с.148

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6-ти месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тестгруппы раньше. Если ты хочешь попасть в тестгруппу, заходи на сайт **http://anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№10(34), ОКТЯБРЬ 2006

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин *chikitos@pc-games.ru* главный редактор
Даниил Леви *daniil@pc-games.ru* зам. главного редактора
Евгений Сныткин *snytkin@pc-games.ru* арт-директор
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик
Михаил Бузенков *buzenkov@pc-games.ru* редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Надежда Левошина *levoshina@gameland.ru* координатор

DVD

Семен Чириков *sem4@pc-games.ru* руководитель отдела
Юрий Пашолок *webrunner@pc-games.ru* зам. главного редактора
Андрей Теодорович редактор видеораздела
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка: *disk@pc-games.ru*

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: *post@pc-games.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* руководитель отдела
Леонид Боголюбов *bogolubov@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* директор по рекламе
Ольга Басова *olga@gameland.ru* руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Ольга Курбакова *kurbakova@gameland.ru* менеджер
Александр Белов *belov@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Евгения Горячева *goryacheva@gameland.ru* менеджер
Оксана Алехина *alekhina@gameland.ru* менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* подписка
Татьяна Кошелева *kosheleva@gameland.ru* региональное розничное распространение
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Нахалова Марина *vnahalova@gameland.ru* менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Давид Шостак *shostak@gameland.ru* управляющий директор
Паша Романовский директор по развитию *romanovski@gameland.ru*
Михаил Степанов директор по персоналу *stepanovm@gameland.ru*
Елена Дианова *dianova@gameland.ru* финансовый директор
Олег Полянский *polyanskiy@gameland.ru* издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* director
Oleg Polyanskiy *polyanskiy@gameland.ru* publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Информация о подписке:

Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: *info@glc.ru*
Сайт: *http://www.gameland.ru*

Типография

OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 66 100 экземпляров

Рисунки в номере:
Александр Черногоров

Цена свободная

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ MIGHT AND MAGIC

На Games Convention 2005 нам посчастливилось взглянуть на забавный ролик: белый маг Ubisoft спасал бренд Might and Magic, загубленный злым волшебником 3DO. Но посмеивались журналисты все-таки с озабоченными физиономиями: история игроиндустрии знает не так уж много примеров возрождения великих серий.
Спустя год пессимизма у нас поубавилось. Да и боссы Ubisoft приободрились: пятые «Герои», хоть и не стали безупречной игрой, фэнов не разочаровали, а издательству принесли нешуточную прибыль. Не исключено, что следующий M&M-проект вообще ждет грандиозный успех: *Dark Messiah of Might and Magic* (DoMM) вполне по силам побороться с *Oblivion* за звание лучшей игры 2006 года.

Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин


игра месяца

ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Arkane Studios, Kuju Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), 6Gb места на диске
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb), 6Gb места на диске
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два DVD / Десять CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.darkmessiahgame.com



Одинокий орк не представляет угрозы, а вот с тремя придется повозиться.



Прежде чем рассказывать о ***DoMM***, необходимо сразу же расставить точки над "i". Поклонники стратегической ветки знаменитого бренда все-таки дождались продолжения. А чем, спрашивается, ролевики хуже? Слухи о десятой части Might and Magic бродят давно, но воз и ныне там. Не стоит выдавать желаемое за действительное. DoMM – это ни в коем случае не ролевая игра. Руководство **Ubisoft** принимало рискованное решение – сделать популярный экшен, пусть и усиленный элементами RPG. Предыдущие попытки обогатить M&M-вселенную новым жанром, предпринятые еще **3DO**, успехом не увенчались. Ни ***Crusaders of Might and Magic***, ни ***Legends of Might and Magic*** не блеснули (подробнее о них в спецматериале, опубликованном сразу после этой статьи). Но юбики поступили правильно: пригласили парней из **Arkane Studios**, отличившихся крепким фэнтезийным проектом ***Arx Fatalis***. Те, к тому моменту заполучившие движок от ***Half-Life 2***, тотчас приступили к разработке. И, черт побери, у них все получилось!

МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА

Как повелось еще с давних времен, очередная игра во вселенной Might and Magic связана с предшественницей тонкой сюжетной нитью. Действие DoMM разворачивается в Эшане (Ashan) – изолированном и чрезвычайно мрачном мире, где и происходили события пятых «Героев». Только с тех пор минуло 18 лет. На этот раз жители Эшана в ужасе ждут Аццкого Сот..., то есть, Темного Мессию. А тем временем Сареф, ученик могу-



Еще секунда – и массивная статуя расплющит беднягу-гоблина.



Дракон Рао Kai доставит тебе немало неприятностей.



Путешествие по просторам Эшана не задалось с самого начала. Пора делать ноги.

чего чародея Фенрига, прошедший спецподготовку по курсу «Магия и искусство мордобития», отправляется на первое боевое задание. Думаем, ты догадался, что тебе предстоит сыграть роль этого удальца.
Будет нелегко! Стоит только-только освоиться, разучить пару хитрых приемчиков, как – раз! – и тебя бросают в самое пекло. Путешествие по Эшану с магическим кристаллом под мышкой оборачивается нешуточной бойней и неприятным знакомством с демоническими созданиями. А ко всему прочему в голове у героя творится черт знает что: бедолага мучается амнезией (господи, ну ведь можно было обойтись без этого штампа!), и время от времени его одолевают пугающие воспоминания. Разработчики недвусмысленно намекают на сценарные хитросплетения, но геймеру, знакомому с десятком мало-мальски значимых проектов последнего времени, не составит труда их распутать еще до финала саги.

УДАР НОГОЙ

Возможно, классической RPG сюжетные промашки вышли бы боком, однако фэнтезийному экшену они простительны. В конце концов, главное внимание в игре сосредоточено на динамичных схватках, а задача сценария сводится к тому, чтобы связать миссии-гла-

ПО СЕТИ

К сожалению, мы не успели опробовать многопользовательскую часть ***DoMM***, за разработку которой отвечала английская студия **Kuju Entertainment**, однако готовы рассказать о ней, благо разработчики охотно делятся информацией. Мультиплеер (до 32-х игроков) включает стандартные режимы Deathmatch и Team Deathmatch, а также так называемый Warfare. Последний позволяет захватывать и оборонять замки. Однако наиболее интересным является режим «Крестовый поход» (Crusade Mode), в котором использованы и развиты идеи знаменитого сетевого шутера ***Battlefield***. Подробнее о нем – в отдельной врезке.



ВСТРЕЧАЙ ПО ОДЕЖКЕ

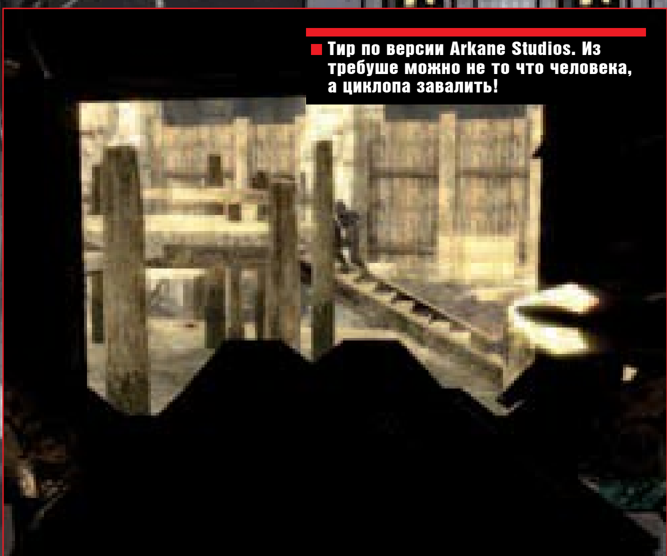
Не стоит всех противников стричь под одну гребенку: ко всякой твари нужен свой подход. Скажем, пауки и люди страсть как не любят огонь. А вот демонических созданий, к коим авторы причисляют орков и гоблинов, заклинанием Flame Arrow не шибко-то испугаешь. Зато, заземлив разряд молнии, эти монстры без промедления отправляются к праотцам. Оружие тоже нужно использовать с умом: посох эффективен против нескольких противников, а острый меч сгодится в противостоянии с тяжело вооруженным соперником.





Линна скорее обуза, чем боевая подруга. Она, конечно, помогает в сражении заклинаниями, но ей постоянно достается от орков на орехи.

вы в одно целое, и с ней он вполне справляется.
Но прежде чем бросаться в бой, тебе предстоит разобраться с нехитрой ролевой системой. Разработчики предусмотрели три пути развития персонажа: Сареф может освоить навыки воина, мага и вора. Причем ничто не мешает тебе воспитать универсала, умеющего и мечом орудовать, и магией жарить, и красться на цыпочках. Правда, высот мастерства он не достигнет: очки навыков выдают в час по чайной ложке и только за выполнение заданий – убийство монстров никак не поощряется. Поэтому лучше сосредоточиться на каком-то одном пути.
Самый миролюбивый из всей троицы – вор. Специалист по скрытным перемещениям может прошмыгнуть в любую щель под носом у врагов и даже стянуть ключи у часового. Впрочем, и крови он не чурается: не каждый противник переживет неожиданный удар в спину двумя кинжалами.
Маг язвит недругов всяческими молниями и файерболами, и балуется заморозкой – заледенелых монстров можно хоть голыми руками брать. Только вот оттаивают они довольно быстро... Есть у волшебника более занимательные заклинания. «Лечилкой» нас не удивить, но телекинез – все еще в диковинку. Гравитационную пушку из Half-Life 2 помнишь? Тут такой же принцип действия: притягиваешь, скажем, бочку, а затем швыряешь ее в противника.
Но интереснее всего играть, как ни странно, воином. Просто подбежать и шарахнуть супостата промеж глаз не получится: противники в DoMM не пальцем деланы. Многие могут увернуться и пребольно ударить в ответ. А учитывая, что мерзавцы частенько имеют численный перевес, нужно брать их хитростью и умением. Для начала стоит определиться, на чем специализироваться – на оружие ближнего или дальнего боя (это две отдельные ветки умений). При должной сноровке можно и из лука стрелять, и дубинкой отбиваться, если неприятели успеют до тебя добраться. Важен и выбор конкретного оружия – средств убиения великое множество (что-то около 30-ти видов). Катана с высоким уровнем критических повреждений, отравленные кинжалы или лук, выпускающий замораживающие стрелы, – все зависит от твоих предпочтений. Благодаря вместительному рюкзаку (здесь имеются ограничения не по весу, а только по слотам, коих довольно много) с собой можно таскать внушительный арсенал.



Тир по версии Arkane Studios. Из требуше можно не то что человека, а циклопа завалить!



Упал – значит погиб. Прикончить лежачего врага – легче легкого.

Но это еще цветочки! Зажав левую кнопку мыши и выбрав направление на WASD-раскладке, можно нанести сокрушительный удар (power strike), пробивающий защиту врага. Плюс, как и в ***Duke Nukem 3D***, герой отлично атакует ногами. Пинком можно запросто вывести супостата из равновесия, а затем разделать под орех. Если же он рухнет навзничь, то и вовсе добить одним ударом. Более того, в горячке боя Сарефа захлестывает адреналин: войдя в раж, герой натурально звереет и рвет вражину на куски. В зависимости от вида оружия противник умирает по-разному: можно разрубить бедолагу напополам, снести голову или, например, сломать ему шею с помощью посоха. Разработчики и издатель не стали жертвовать брутальностью во имя хорошего ESRB-рейтинга: кровь так и хлещет во все стороны. Любопытно, что у озлобленного Сарефа усиливаются не только удары, но и заклинания: телекинезом можно подхватывать даже противников (что делать дальше, думаем, сам догадаешься), а ослабляющим заклинанием – уменьшать неприятеля до размеров хомячка, а затем давить ногой.

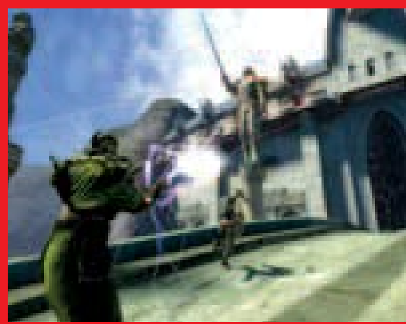
Конечно, приятно самолично начистить негодяям морду, уповая на ловкость или мощные заклинания, но, как правило, существуют более изящные решения. Знаменитый движок Source используется на полную катушку. В чести у разработчиков физические задачки, наподобие тех, что мы видели в Half-Life 2. Благодаря стараниям дизайнеров многие увесистые объекты можно обрушить. Вот тяжелые бочки навалены на деревянный помост. Стоит подломить балку, и они обрушатся на незадачливого противника. А тут здоровенная колонна накренилась и держится на двух хлипких подпорках. Если шарахнуть простейшим атакующим заклинанием в нужное место, она рухнет прямо на стоящего под ней гоблина. Да что там бочки! Порой достаточно лишь изловчиться и ударом сапога отправить супостата на утыканную шипами решетку или сбросить в пропасть. Главное – быть наблюдательным и подмечать особенности окружения.

ПОДАРОК ОТ VALVE

Здорово, что авторы выбрали именно Source. На сегодняшний день с последней версией этого мотора не в состояния тягаться ни один другой движок. Впрочем, если у художников и дизайнеров руки не из того места растут, даже самая навороченная технология не поможет. Но сотрудники Arkane Studios не подве-

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Для режима «Крестовый поход» лучше всего подходит следующее определение – многопользовательская кампания. Люди и нежить (до 16-ти игроков с каждой стороны) выясняют отношения на пяти мультиплеерных картах, связанных между собой. Начинаются разборки в Border Keep, находящейся в самой середине цепочки. Если победят мертвяки, людям придется отступить во Vradek's Crossing, ежели наоборот – следующая битва пройдет во владениях нежити Nelsham's Scar и так далее. Причем чем дальше, тем сложнее приходится нападающим. В плане геймплея «Крестовый поход» напоминает ***Battlefield***: противоборствующие стороны борются за контрольные точки. На выбор игрокам предлагается пять классов – воин, лучник, маг, вор и жрица. Последняя, что интересно, умеет оживлять товарищей, но если ее убьют, тут же окочурятся и все возрожденные. Мораль: толковое командное взаимодействие превыше всего.







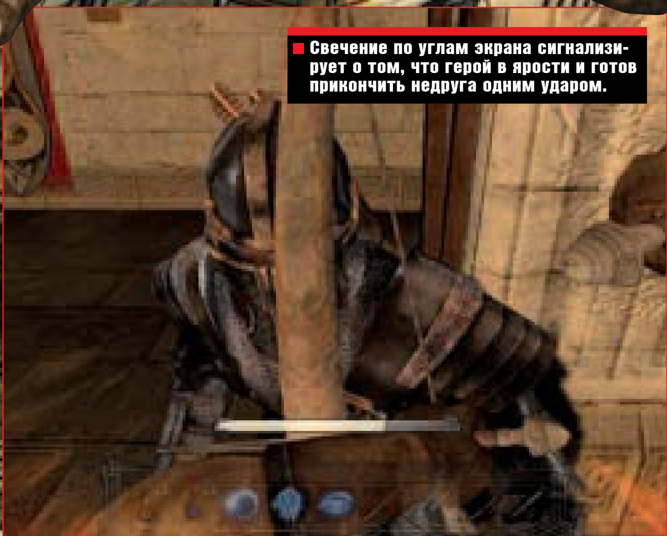
■ Fatality! Переламываем шейные позвонки посохом.

ли. Все игровые области – как на подбор, одна другой краше. Замки, подземелья, развалины крепостей… Встречаются и совсем необычные зоны: тебе, например, придется сражаться с некромантами на корабле.

Под стать картам и игровые миссии. Упор, естественно, делается на схватки. Но разработчики постарались разнообразить задания, чтобы игра быстро не наскучила. То Сареф улепетывает от наседающих врагов, то крадется, чтобы умыкнуть утерянный кристалл. Встречаются, хоть и редко, не самые удачные миссии. Вспоминается эпизод, когда пришлось гнаться за быстроногим упырем по крышам домов… Занятие это не слишком занимательное. Впрочем, любителям акробатики оно придется по душе. Авторы не преминули угодить и поклонникам RPG. Диалоги с немногочисленными персонажами, правда, запускаются автоматически, зато все тексты на высоте, да и озвучка не подкачала. А какая веселуха начинается, когда в Сарефа вселяется магический дух – красотка Зана, – периодически ободряющая его подсказками и развлекающая саркастическими репликами! Сотрудники «Буки» со своей стороны божатся, что с локализацией не подведут. Верим!

ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ

У тебя может сложиться впечатление, что DoMM – совершенная игра... Так и есть! Недостатки, конечно, имеются, но на них даже не хочется обращать внимания. Да, системные требования высоки, а загрузки уровней довольно продолжительны,



■ Свечение по углам экрана сигнализирует о том, что герой в ярости и готов прикончить недруга одним ударом.



■ Игра услужливо подсказывает, что врага можно просто скинуть со стенки. Не послушался – уж очень руки чесались.



Даже при открытом рюкзаке интерфейс DoMM занимает немного место: ничего лишнего, все по делу.

однако и графика хороша, и физический движок впечатляет, и детализация на высоте. Даже застрявшие в стенах объекты (подобная ошибка встречается нечасто) не раздражают. В целом игра уж очень коротка, однако лучше меньше, да качественнее, чем больше, но так себе. Да и мультплеер, возможно, надолго тебя увлечет. Как ни крути, DoMM – лучший фэнтезийный экшен со времен ***Severance: Blade of Darkness***. Да что там, игра от Arkane Studios вообще вне конкуренции! Мы не любим делать громких заявлений, но... тебе этот проект обязательно полюбится.
А десятую часть Might and Magic мы наверняка еще увидим, ведь знаменитая вселенная потихоньку оживает, приковывая к себе, как в былые годы, внимание геймеров.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	10.0

+ ДОСТОИНСТВА: Великолепная графика; мощный физический движок; безупречный дизайн уровней; превосходная боевая система; удобный интерфейс; любопытный мультиплеер.

– НЕДОСТАТКИ: Штампы в сценарии; немногочисленные технические ошибки; долгая загрузка уровней; высокие системные требования; игра слишком коротка. Изъянов в DoMM – кот наплакал.

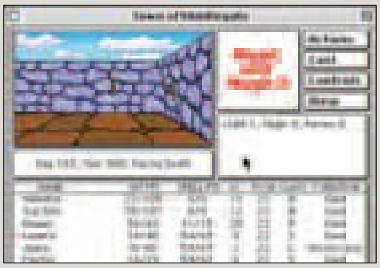
ИТОГО 9.0 Брутальный фэнтезийный экшен. Новый стандарт для жанра и вторая жизнь вселенной M&M.

В чем сила, Джон?

История компьютерных развлечений знает мало примеров, когда игровой сериал развивался и существовал на протяжении более чем полутора десятков лет. Мирно скончалась помпезная *Wizardry*, отбыла в мир иной великая *Ultima* (лишь онлайновый мир остался памятником знаменитой эпопее). И еще совсем недавно, наблюдая за конвульсиями 3DO, мы не единожды мысленно прощались с *Might & Magic*. К счастью, прогнозы пессимистов не оправдались. Упав в грязную лужу, славная вселенная спокойно встала, отряхнулась и устремилась навстречу светлому будущему.







НОВЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР

Все началось в 1983 году, когда никому не известный **Джон Ван Канехем** (Jon Van Caneghem) вместе со своим другом **Марком Колдуэллом** (Mark Caldwell) основали маленькую компанию **New World Computing**. Спустя три года ребята представили первую работу на платформе Apple II, получившую длиннющее название: ***Might and Magic, Book I: Secret of the Inner Sanctum***. Через несколько месяцев она появилась и на PC.

Хитрец Канехем не стал изобретать велосипед. Вместо этого он взял лучшее у двух самых знаменитых на тот момент ролевых систем: Wizardry и бессмертной ***Dungeons & Dragons***. Первой пришлось поделиться необычными классами вроде ниндзя и невиданными параметрами (например, удачей). А второй – традиционными D&D-профессиями и показателями персонажа. Но этим Джон не ограничился. Might and Magic удивила огромным количеством разнообразных навыков. Герои учились плавать, рисовать карты, лазать по горам, искать секретные двери и ловушки. И даже осваивать древние языки. Роль «университетов» выполняли бесчисленные гильдии.

Полученные умения здорово помогали освоиться в огромном мире, где нашлось место подземельям, пещерам, городам и замкам. Поиски заветного Святилища (Inner Sanctum) отнимали не одну сотню часов. Но можно было и не отвлекаться на основной квест, а просто исследовать обширные территории, решая бесчисленные головоломки и загадки. И, конечно же, не забудем о футуристических элементах вроде бластеров, космических кораблей и роботов, оставшихся от таинственных «предков». Правда, некоторым игрокам присутствие научной фантастики не понравилось.

Немногочисленным конкурентам – ***Wizardry IV: The Return of Werdna*** и ***Bard's Tale*** – пришлось потесниться. Ведь Might and Magic сразу же завоевала любовь аудитории. Продолжение – ***Might and Magic II: Gates to Another World*** – появилось всего через год. Почти такой же большой континент, еще больше специальностей и навыков, два дополнительных члена команды (всего их стало восемь) и улучшенная графика только подогрели интерес к серии.

ПУТИ-ДОРОГИ

Разочарованный **Джон Ван Канехем** некоторое время после закрытия **New World Computing** работал в корейской **NCSoft**. Позднее он оттуда ушел. Сейчас, по слухам, маэстро основал новую студию и готовится вернуться в индустрию. **Марк Колдуэлл** тоже не затерялся. Он успел побатрачить на **Sony** в команде программистов **Lords of Everquest**, а позднее продюсировал для Midway консольную аркаду **Rampage: Total Destruction**.



■ King's Bounty . Чем не «Герои»?





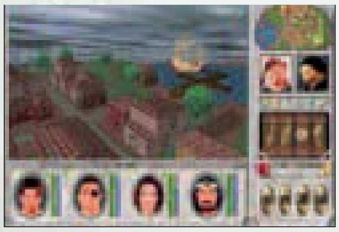


БРУСИЛОВСКИЙ ПРОРЫВ

После выхода второй части разработчики взяли паузу и снова удивили мир лишь в 1990-м. На сцену вышла ***King's Bounty*** – довольно необычная стратегия. Тогда казалось, что она не имела прямого отношения к вселенной M&M и лишь отчасти позаимствовала оттуда зверинец и особенности построения игрового мира. Главный герой должен был за ограниченное время захватить четыре континента, отыскать на каждом по куску карты и добыть украденный Скипетр Порядка. Поначалу ему доставался всего один замок, где можно было нанять стартовое войско. Сражаясь с монстрами, полководец набирался опыта, находил сундуки с сокровищами (предлагалось забрать деньги или увеличить собственное мастерство), захватывал вражеские цитадели, набирал рекрутов в разбросанных по карте постройках... Знакомо, не правда ли? Спустя пять лет NWC выпустила аналогичный проект, но нарекла новоявленное чадо ***Heroes of Might and Magic***. А в 2001-м в открытую призналась, что King's Bounty очень тесно связана с серией M&M – на платформе PlayStation 2 вышла ***Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff***. Та самая King's Bounty, но с немного улучшенной графикой! Жаль, что на PC ее издавать не решились.

Но не будем забегать вперед. Спустя год – в 1991-м – вышла ***Might and Magic III: Isles of Terra***, поразив всех роскошной MCGA-графикой и анимацией, а также необычайно сложными задачками. Авторы учли все претензии, написали отличный сценарий и фактически заново открыли для фанатов свое детище. Даже те, кто не проникся двумя предыдущими частями, с удовольствием гуляли по Терре и участвовали в противостоянии Корака и Шелтема – древних представителей могучей расы, повелевающей галактикой. Сиквела ждали с особым нетерпением. ***Clouds of Xeen*** (1992) и ***Dark Side of Xeen*** (1993) снова заставили мир ахнуть. Бесподобная картинка, великолепная мультипликация, «живой» звук, великая плоская планета Ксин, яркие персонажи, интереснейший сюжет и занятные загадки надолго приковали нас к экранам. Даже собственный замок разрешалось прикупить (позднее эта возможность появилась в ***Might and Magic VII***)! Игру проходили многократно, каждый раз обнаруживая что-нибудь новенькое. А для тех, кто купил четвертую и пятую части, NWC придумала бонус-дополнение под названием World of Xeen. В финале им предстояло объединить обе поверхности Ксина и превратить его в настоящий сфероид. Запомнился World of Xeen еще и невероятно сложным подземельем, больше напоминавшим адскую смесь лабиринта с... кроссвордом. Каждый коридор в нем – это «слово», которое надо отгадать. Приходилось даже рисовать чертеж на бумаге, чтобы без проблем сопоставлять буквы по горизонтали и вертикали.

После выхода Dark Side of Xeen разработчики надолго позабыли о ролевой ветке Might and Magic. Многие ошибочно считали, что возникший в 1995-м из ниоткуда ***Swords of Xeen*** – это и есть долгожданный наследник. Но увы, то была всего лишь фанатская модификация на движке DSoX. Впрочем, небезынтересная.



ТАЙНЫ МАНДАТА

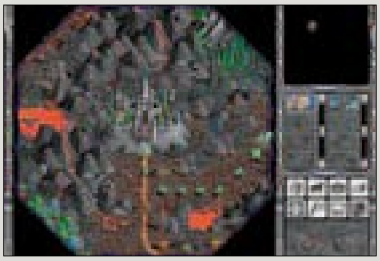
В Might and Magic VI: The Mandate of Heaven спрятано целое подземелье! Чтобы его найти, зайди в город New Sorpigal, отыщи банк и как следует обшарь восточную стену. Там ты найдешь свиток с заклинанием левитации. Взлетай и дотронься до окна здания в форме креста. Партия перенесется в Dragonsand – прямо к подножию Капища богов. Учти, что вокруг все кишит драконами! Дотронься до обелиска и окажешься в секретном каземате. Удивляет странная архитектура? Это вовсе не оставшийся от «древних» памятник, а самая что ни есть точная копия офиса New World Computing. По коридорам бродят разработчики в образе гоблинов, а в своем кабинете заседает их синий командир – лично Джон Ван Канехем.



■ M&M VII. Авторы не особо напрягались и регулярно переносили монстров из стратегической серии в ролевую и обратно.



■ M&M VI. Как правило, монстры всегда обладали особыми способностями. Например, вот эти гаргойлы превращали героев в камни.



РЕИНКАРНАЦИЯ

Интерес к серии возродила Heroes of Might and Magic, как две капли воды похожую на King's Bounty. Только теперь мы не искали бесхозный артефакт, а захватывали континент, погрязший в беззаконии. Каждая раса обзавелась замком, где «выращивала» уникальных существ. А вот карта осталась почти такой же, как в KB: бездомные чудовища, постройки для найма, тут и там разбросанные волшебные предметы и сундуки... Проверенный временем рецепт сработал еще раз. Боготворят его и поныне.
После громкого успеха нельзя не задуматься о сиквелах. ***Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars*** (1996) и ***Price of Loyalty*** (1997) расширили число воюющих сторон, привнесли занятную фабулу о противостоянии двух братьев – «плохого» и «хорошего» – и до блеска отшлифовали полюбившуюся формулу.

И только в 98-м году наконец-то увидела свет ***Might and Magic VI: The Mandate of Heaven***! Явление, конечно, не бесспорное. С одной стороны, в игре появилась неплохая трехмерная графика. С другой – геймплей остался прежним, разве что добавился «аркадный» режим. При желании игроки отключали паузу и спокойно расстреливали неприятелей из луков или бластеров. Словно супергерои в заправском шутере.
Но мода начинала меняться, народ жаждал разветвленных диалогов и сложных квестов. А ему предлагали зачищать подземелья от глупых врагов и выполнять простенькие почтовые поручения. И все-таки M&M VI удалась. Ветераны вспомнили молодость, с любопытством осваивая новаторскую алхимию. Да и новички тоже с радостью приобщились к классике.
Почти не изменившуюся ***Might and Magic VII: For Blood and Honor*** (1999) приняли более-менее благосклонно. Но уже без восторга, всегда сопутствовавшего новинкам Might & Magic. Да, сюжет стал более сложным, разрешили даже поработать на добрых и злых персонажей. Но в 99-м, когда уже отгремели оба ***Fallout*** и ***Baldur's Gate***, этого оказалось недостаточно. Устаревший движок тоже давал о себе знать.
Куда лучше восприняли ***Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia***. Здесь и внешние красоты не подвели, да и геймплей оказался на высоте. На ура прошли симпатичные адд-оны ***Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade*** (1999) и ***Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death*** (2000).



ХРОНИКИ МЕЧА И МАГИИ

После выхода **Heroes of Might and Magic** авторы столкнулись с тем, что сюжеты ролевого и стратегического ответвлений серии пересекаются. И приняли решение, что истории будут попросту дополнять друг друга вне зависимости от жанра игры. К примеру, сюжет **Succession Wars** продолжается в **Mandate of Heaven**, потом вступает Restoration of Erathia, ее наследует **For Blood and Honor**... К чести авторов надо заметить, что даже если мы пропустили какую-то серию, играть все равно интересно. Но вот в глобальных событиях можно легко запутаться. Даже сейчас фанаты пытаются связать все ниточки воедино и спорят о тех или иных знаменательных происшествиях.

ПО ГОСТУ

В это самое время **3DO** начинает испытывать первые финансовые трудности и ставит производство компьютерных игр на поток. Больнее всего достается, конечно же, Might and Magic. Из ниоткуда появляется бездушный клон ***Tomb Raider*** под названием ***Crusaders of Might and Magic***. Если даже не учитывать ужасный визуальный ряд, приключения угловатого рыцаря мало кому бы понравились. Вместо аппетитных форм и грации Ларисы Ивановны, которыми можно любоваться часами, туповатый экшен, ни на секунду не способный увлечь. Crusaders стал первым серьезным провалом NWC. Довольно прохладно восприняли и ***Arcomage*** – карточную забаву из Might & Magic VII, выпущенную отдельным тиражом.

Несмотря на неудачи, «бездушная фабрика игр» продолжала работать. В 2000-м обреченные фанаты обнаружили на полках магазинов ***Might and Magic VIII: Day of the Destroyer***. Отживший свой век движок, жуткий дисбаланс, ни на йоту не изменившееся действо распугали даже самых преданных поклонников. Та же участь ждала и дополнение к HOMM III ***Heroes Chronicles*** – несколько мини-кампаний, посвященных приключениям бессмертного героя Тарнума. Никто не понимал, почему NWC так предана архаичным технологиям. Как выяснилось, с самого начала



авторы планировали трижды задействовать движок M&M VI. За что в итоге и поплатились.

2001 год не принес ни капли облегчения. ***Warriors of Might and Magic*** получилась еще неприглядннее и примитивнее Crusaders. К счастью, ее выпустили исключительно на консолях.

Что особенно интересно, некоторые члены команды, работавшие над Warriors и Crusaders, оказались потом в знаменитой **Troika Games**, где трудились над ***Temple of Elemental Evil*** и ***Vampire: the Masquerade – Bloodlines***.

Вскоре подоспела ***Legends of Might and Magic.*** Под благозвучным названием скрывался бездушный мультиплеерный шутер. К тому же несбалансированный и безмерно уродливый.

Спасать пошатнувшуюся репутацию компании поручили Канехему. Но талантливый дизайнер уже мало что мог сделать. Его личное участие в разработке ***Heroes of Might and Magic IV*** (2002) не принесло желанных дивидендов. Изменившаяся игровая механика, дисбаланс, недостаток интересных нововведений обрекли и 3DO, и NWC. Дополнения ***Gathering Storm*** и ***Winds of War*** многие вообще сравнивали с серией Heroes Chronicles. Столь поспешно они появились, мало кого заинтересовав.



Ну а ***Might and Magic IX: Writ of Fate*** (2002) поставила жирную точку в истории ролевого сериала. Отвратительный движок Lithtech с невероятно гадкими текстурами и слепленными из трех полигонов героями-буратинами разбил хрупкие надежды фанатов. Авторы не смогли оправдаться за допущенные в седьмой и восьмой частях ошибки. Несколько лет спустя Канехем признается, что ему было стыдно выпускать Writ of Fate. И будь его воля, она никогда бы не покинула пределов NWC. Но 3DO мало заботило доброе имя гибнущей команды. Оглушительный провал, резкие и уничтожающие отзывы критиков, банкротство и забвение – вот судьба когда-то знаменитой и успешной компании.





В МОЕМ КОНЦЕ МОЕ НАЧАЛО

Торговую марку Might and Magic выставили на торги, которые выиграла небезызвестная **Ubisoft**. Бизнесмены долго ломали голову, что же они будут с ней делать. В итоге ***Heroes V*** отдали нашим с тобой соотечественникам из **Nival Interactive**. И те не подвели: игра получилась достойной.

Увы, о ***Might and Magic X*** пока остается лишь мечтать. Никаких намеков на ее разработку нет. Но дело NWC живет и процветает.

Группа энтузиастов работает над собственным сиквелом – ***Might and Magic Tribute: Book of Ceth***. Это неофициальное продолжение девятой серии увидит свет в следующем году. Здравствует и ***In the Wake of Gods*** – глобальная фанатская модификация третьих «Героев». С 2001 года ее бесконечно дорабатывают и совершенствуют. Конечно, не забыты мобильные телефоны, где в 2004-м дебютировала простенькая аркада ***Might & Magic***.

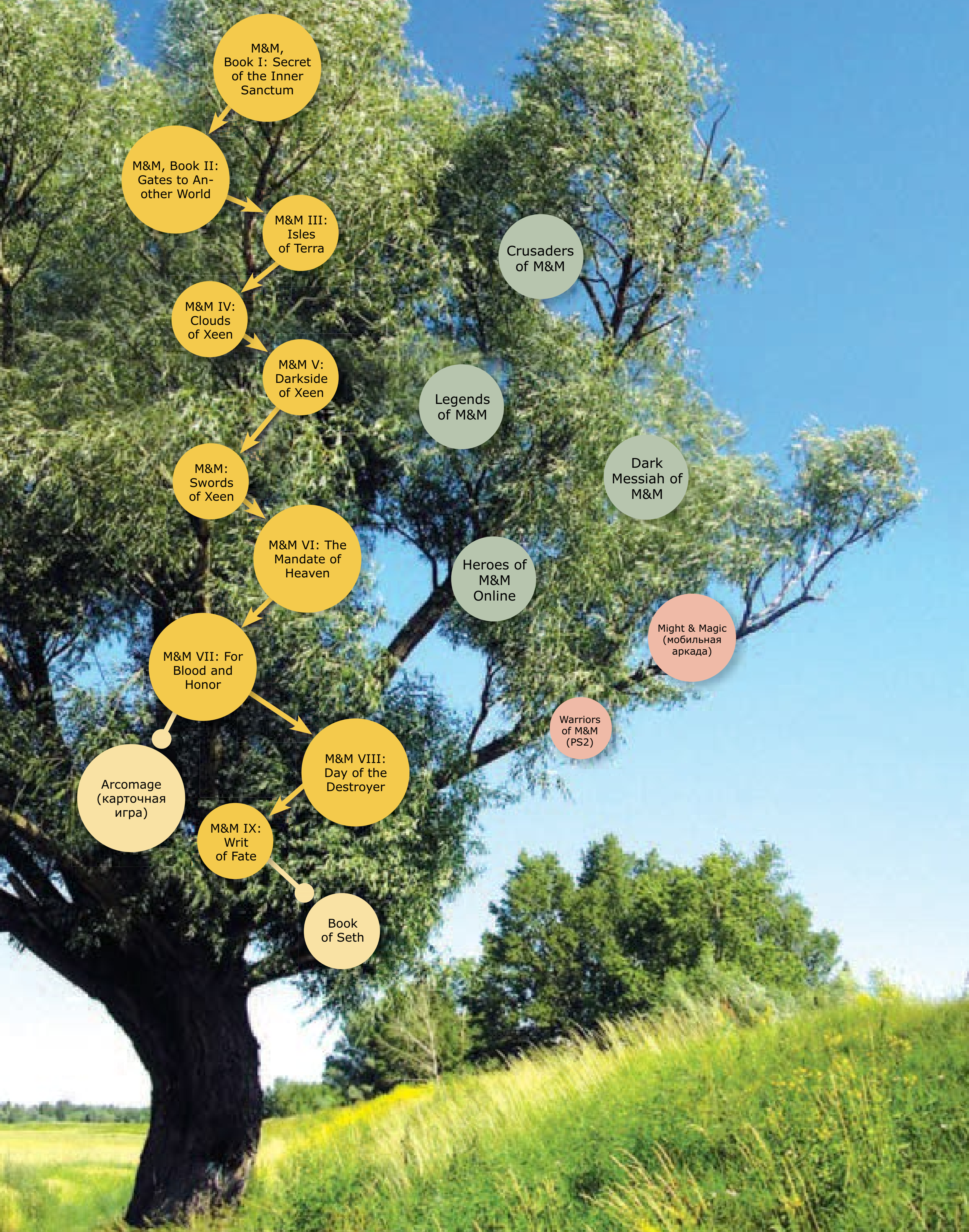
Еще один проект и вовсе возник случайно. Все мы знаем прекрасную французскую компанию **Arkane Studios**. Парни взялись за продолжение отличной RPG ***Arx Fatalis***, лицензировали движок Source, собрали техническую демо-версию и отнесли ее в Ubisoft. Те дали совершенно неожиданный ответ: а не хотят ли автор сделать экшен с элементами RPG на базе имеющихся наработок? Вот так и родилась идея ***Dark Messiah of Might & Magic***.

Бродят слухи о таинственной ***Heroes of Might and Magic Online***. Правда, официально ее анонсировали почему-то только для Китая. С чем связана такая фавора – пока остается только гадать.

Конечно, на сегодняшний день Might & Magic – это просто торговая марка. Нет старой команды, нет Канехема, другие нынче вкусы у геймеров. Но пока ее судьба в руках талантливых ребят из Arkane, за дальнейшее развитие вселенной можно не беспокоиться. «Темный мессия» подарил нам не только несколько приятных часов, но и самые светлые надежды на будущее. Ждем свежих анонсов и продолжений и свято верим, что все ошибки 3DO нынешние хозяева M&M изучат и учтут.



ВСЕ ИГРЫ ВСЕЛЕННОЙ MIGHT AND MAGIC


M&M, Book I: Secret of the Inner Sanctum
M&M, Book II: Gates to Another World
M&M III: Isles of Terra
M&M IV: Clouds of Xeen
M&M V: Darkside of Xeen
M&M: Swords of Xeen
M&M VI: The Mandate of Heaven
M&M VII: For Blood and Honor
Arcomage (карточная игра)
M&M VIII: Day of the Destroyer
M&M IX: Writ of Fate
Book of Seth
Crusaders of M&M
Legends of M&M
Dark Messiah of M&M
Heroes of M&M Online
Might & Magic (мобильная аркада)
Warriors of M&M (PS2)



GAMES CONV

ГЛАВНАЯ ЕВРОПЕЙСКАЯ ВЫСТАВКА

Этот год для немецкой **Games Convention** – особенный, определяющий. Оно и понятно: американская **Electronic Entertainment Expo** – еще вчера самая громкая игровая выставка мира – свои позиции сдала, из яркого шоу превратилась в скучное собрание журналистов и воротил индустрии (подробнее об этом можешь прочесть в «Новостях» прошлого номера). Куда же податься падкому до зрелищ и вечно скучающему геймеру? Можно на **Tokyo Games Show**, но многие ли осилят поездку в Японию? К тому же, TGS – выставка, в основном, консольная. Игры для персоналки там показывают, но только азиатские, о которых мало кто вообще слышал. На подходе, правда, еще отечественный **«ИгроМир»** (смотри большое интервью в рубрике «Разведка боем»), но вряд ли западный геймер вот так запросто сорвется в Россию – не завоевали мы еще репутацию «игровой» страны, да и других сложностей хватает. Иное дело – Германия, центр Европы. Тихий городок Лейпциг в очередной раз с распростертыми объятиями принимает толпы геймеров со всего мира. А их, между прочим, на сей раз собралось 183 тысячи (против 136-ти тысяч в 2005-ом году). И это за 4 дня. Впечатляет? Еще как. Запрета на booth babes на GC нет и в помине (этим грешила последняя



ENTION 2006

E3), девицы в откровенных нарядах одна другой краше. Компании выставляются те же. **Electronic Arts**, **Ubisoft**, **Sony**, **Microsoft**, **Atari**, **Eidos, Vivendi** – все тут. Да и звезды индустрии приехать в Германию не поленились. А посетив комплекс Leipziger Messe (в нем проходит выставка), в один голос расхваливали мероприятие. Вот, например, что сказал **Марк Рейн** (Mark Rein), босс Epic Games: *«Думаю, перед нами замена E3. Надеюсь, следующую GC проведут на месяц-другой раньше, и это будет лучшее шоу!»*. Что-то подсказывает, – прогноз Марка сбудется.

Что обидно, выставка этого года не порадовала нас ворохом громких анонсов. И то ли звезды так сложились, то ли издатели не подгадали – кто знает. Зато информации о старых игрушках – хоть отбавляй. Пять дней (один из которых GC работала только для прессы), десятки стендов, сотни проектов. Мы все отсмотрели, отделили зерна от плевел и готовы поделиться с тобой самой ценной информацией. Впечатления от ***Spore***, ***Unreal Tournament 2007***, ***Splinter Cell: Double Agent***, ***Half-Life 2: Episode Two***, ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***, ***Crysis***, ***Bioshock*** и последние новости игровой индустрии – обо всем узнаешь из нашего материала.

EA ВООРУЖИЛАСЬ UNREAL ENGINE 3

Games Convention – это не только демонстрация игровых новинок, море пива и вкусные сосиски, но еще и интересные откровения от крупнейших воротил индустрии электронных развлечений. Вот издательство **Electronic Arts**, например, поделилось информацией о последних приобретениях.
Помимо целой студии – команды разработчиков **Phenomic** (авторы ***Spellforce 2***) – компания заполучила лицензию на чудо-движок **Unreal Engine 3**. На момент подготовки этого материала EA еще не призналась, в каких именно играх мы увидим революционную технологию, однако первые предположения уже появились. **Пи Джей МакНили** (P.J. McNealy), аналитик исследовательского агентства **American Technology Research**, предположил, что Unreal Engine 3 ляжет в основу ***Medal of Honor: Airborne*** и ***Dead Space***, – двух экшенов от первого лица, о которых EA пока молчит.

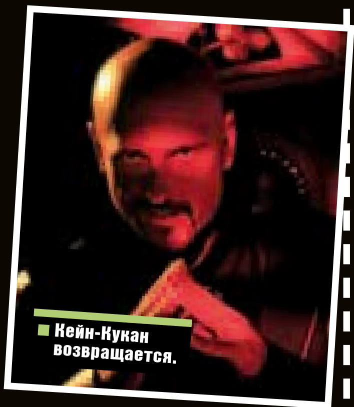

Medal of Honor: Airborne делают на Unreal Engine 3?

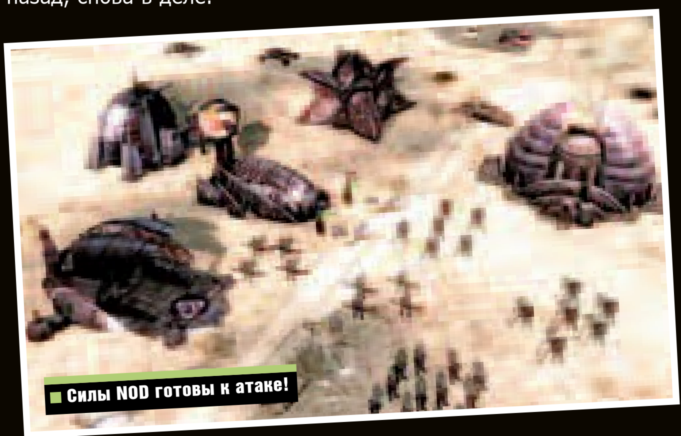
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Жанр:
Real-Time Strategy

Дата выхода:
2007 год

Если помнишь, о ***C&C 3*** мы узнали еще на майской E3. Разработчики обещали, что в межмиссионных роликах вновь снимутся настоящие актеры. Разумеется, фанаты C&C тут же задались вопросом: «А вернется ли **Джо Кукан** (Joe Kucan)?» Согласись, трудно представить Братство NOD без харизматичного лысого дядьки, сыгравшего Кейна, бессменного лидера «плохих парней». На Games Convention компания **Electronics Arts** (издатель C&C 3) объявила, что Кукан, покинувший игровую индустрию много лет назад, снова в деле.


Кейн-Кукан возвращается.

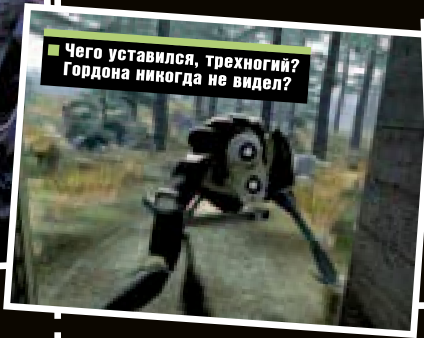

Силы NOD готовы к атаке!

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
I квартал 2007 года

Никто не сомневался, что компания **Valve** расскажет на Games Convention что-нибудь новенькое о долгожданной ***Half-Life 2: Episode Two***. Нам удалось попасть в число избранных и своими глазами увидеть преобразившийся второй эпизод. Разработчики серьезно модернизировали и без того отменный движок **Source**. Half-Life 2: Episode Two щеголяет прямо-таки «ультрареалистичным» освещением, да еще и поддерживает возможности двухъядерных процессоров. Их вычислительная мощь позволяет вытворять с трехмерными предметами немыслимые трюки – игровая физика сделала еще один шаг на пути эволюции. В продемонстрированном видео успел «засветиться» новый транспорт (нечто вроде багги) и мерзкие монстры (гадкие пауки, затянувшие своими сетями все подземные туннели). Правда, радость от увиденного изрядно подпортил директор Valve по маркетингу **Дуг Ломбарди** (Doug Lombardi). Он официально сообщил, что релиз Episode Two перенесен на первый квартал следующего года.

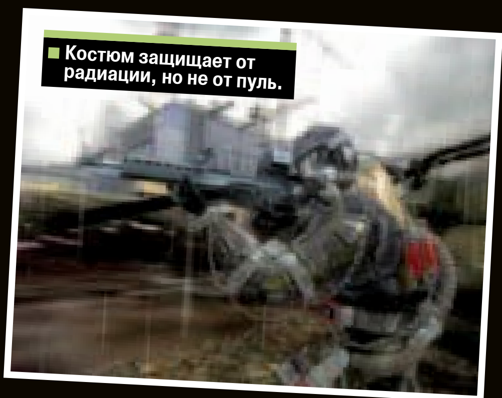

Чего уставился, трехногий? Гордона никогда не видел?


Half-Life 2 стал еще красивее.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
2007 год


Костюм защищает от радиации, но не от пуль.

Переступив порог выставочного комплекса Leipziger Messe, почтеннейшая публика разбрелась кто куда. И лишь десант **«PC ИГР»** сразу же устремился к пункту назначения номер один – стенду многострадальной ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***.
И, надо сказать, устремился не зря: **GSC GameWorld** наконец-то показала однопользовательский режим в деле. Злые языки напрасно пугали нас забвением потенциального хита. Теперь мы точно знаем, что S.T.A.L.K.E.R. появится (уже, согласись, достижение) и оправдает, по крайней мере, большую часть надежд. А то и чем-нибудь удивит! Никто, к примеру, не ожидал увидеть по-голливудски эффектный и тактически грамотный командный бой. В продемонстрированном фрагменте игрок отчаянно сражался с вооруженными до зубов другими сталкерами, причем сражался не один. Напарники без напоминаний прикрывали его огнем, но и вражеские бойцы не мешкали: бегали, норовили зайти с тыла, звали на помощь товарищей и даже прятались в темноте. К слову, освещение в игре не хуже, чем в расхваленной ***F.E.A.R.***, а памятные по скриншотам пейзажи Зоны в динамике еще красивее.

GRAY MATTER

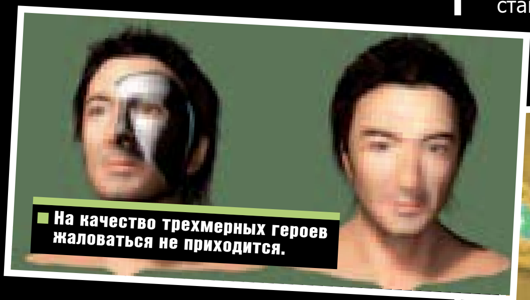
Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
2007 год


Пусть тебя не пугает слово «двухмерный». Задники выглядят примерно так.

Джо Кукан (Joe Kucan) оказался не единственной знаменитостью, объявившей о своем возвращении в игровую индустрию. На Games Convention также звучало имя **Джейн Дженсен** (Jane Jensen), создательницы старой приключенческой серии ***Gabriel Knight***.

После семилетней паузы талантливая дизайнер и сценарист объявила о разработке нового приключенческого проекта. ***Gray Matter*** рассказывает о мрачном ученом Дэвиде Стайлзе (David Styles) и его помощнице Саманте Эверетт (Samantha Everett). Доктор Стайлз проводит зловещие эксперименты над людьми, а Саманта пытается выяснить, что именно и с какой целью он вытворяет. В игре будут двухмерные фоны и трехмерные высокодетализированные персонажи. Джейн Дженсен намеревается превратить Gray Matter в целый сериал, а на вопрос о количестве эпизодов решительно отвечает: *«Возможности бесконечны»*.


На качество трехмерных героев жаловаться не приходится.

BIOSHOCK

Жанр:
First-Person Shooter/ Role-Playing Game

Дата выхода:
I квартал 2007 года


«Жена вернулась из командировки». Картина маслом.

На Games Convention показывали ту же демо-версию ролевого шутера ***BioShock***, что и на **E3**. Зато разработчики охотно отвечали на любые вопросы. Нам дали понять: BioShock – игра не для слабонервных. Пугать станут не жуткими монстрами (хотя и их достаточно) – сама атмосфера игры, пронизанная сумасшествием, заставляет содрогнуться. Казалось бы, имея в распоряжении продвинутый движок **Havok 3.0**, сотрудники студии **Irrational Games** просто обязаны побаловать геймеров физическими паззлами, связанными с водой (если не помнишь, персонаж игрока попадает на подводную станцию). Однако подобных задачек практически не будет.

Подробнее о проекте мы расскажем через месяц. Ищи в следующем номере большое превью на BioShock.



НОВАЯ ПОКУПКА «ЭЛЕКТРОНИКОВ»

Одним из главных сюрпризов выставки стала сделка издательства **Electronic Arts** и студии **Phenomic**, прославившейся серией RTS/RPG ***SpellForce***. EA купила «феноменальную» команду с потрохами, впрочем, сохранив за ней прежнее название. Добавилась лишь пара букв – теперь коллектив носит имя **EA Phenomic**. О последствиях такого хода остается гадать, поскольку официальной информации немного. EA лишь отметила, что влившимся в ее состав разработчикам уже дано задание, но какое именно – тайна за семью печатями. По слухам, EA Phenomic корпит над глобальной сетевой стратегией. Между тем, создатели SpellForce далеко не первыми попали под крыло гиганта. В прошлом году «электроники» заграбастали студию **Mythic**, занятую ***Warhammer Online: Age of Reckoning***, и команду **Hypnotix**, известную по ***Outlaw Golf 2***.


Создатели SpellForce 2 теперь работают на Electronic Arts.

CRYSIS

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
2007 год

Возможности DirectX 10 иначе как волшебными не назовешь. После сногсшибательной демонстрации шутера ***Crysis*** мы в этом окончательно убедились. Прожилки на листьях, частички пыли в воздухе, пробивающийся сквозь кроны деревьев солнечный свет – описывать словами бесполезно, это нужно видеть (так что не забудь заглянуть на диск и посмотреть ролики). Кстати, разработчики заявили, что графических мощностей новомодных консолей Xbox 360 и PlayStation 3 для Crysis не хватит, поэтому игра выйдет лишь на PC. Да и для мультиплеерных баталий компьютер тоже удобнее. Отстояв час в длинной очереди, мы смогли лично поучаствовать в сетевом побоище. Ничего необычного, кроме огромных просторов и отменной картинки, мы в многопользовательском режиме не обнаружили, но и увиденного хватило с лихвой. Теперь вот дружно копим деньги на новые, супермощные компьютеры...




Хочешь – верь, хочешь – не верь, но графика – игровая.

SPORE

Жанр:
Strategy

Дата выхода:
IV квартал 2007 года


Жизнеспособно ли столь пучеглазое создание? Эволюция покажет...

Презентация удивительной игры ***Spore*** также сопровождалась бурным ажиотажем. Еще бы, ведь посетителям разрешили поиграть в стратегию, где нужно развивать не город или парк, а целую цивилизацию! Причем во власти геймера не только политическая или экономическая судьба расы, но также и внешний вид всех ее представителей.

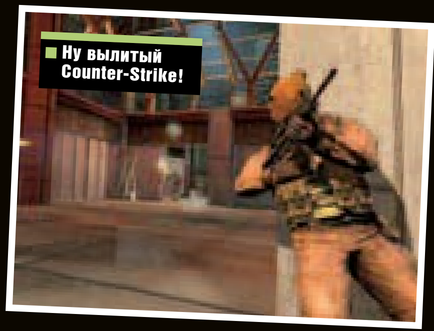
Собственно, именно редактором существ нам и дали побаловаться. Буквально через несколько минут при помощи мыши мы «выстрогали» забавного «чудика». Сперва создали тушку, а затем «обвесили» ее дополнительными элементами. Каждая часть тела или орган влияет на характеристики зверюшки. Например, зубастая пасть дает +10 очков к атаке. Интересно, что рот (или рты – дело вкуса) можно приткнуть куда угодно, хоть на попу. Оформив морду, мы приступили к конечностям, а затем еще и наделили получившееся чудо особыми навыками, которых в Spore предостаточно. Больше всего нам понравились способности скунса – отличная защита от хищников!


Если научить «чудика» портить воздух, хищники будут обходить его стороной.

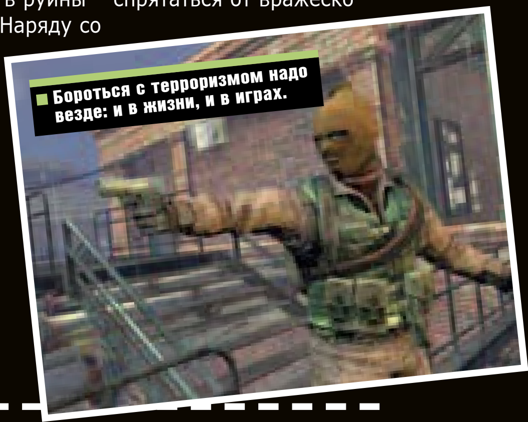
КОНКУРЕНТ COUNTER-STRIKE

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
2007 год


Ну вылитый Counter-Strike!

Кажется, любая попытка перещеголять ***Counter-Strike*** заранее обречена на провал, но так ли это на самом деле? Шутер ***Parabellum*** заставил нас призадуматься. С одной стороны, концепция стара как мир: команды террористов и спецслужб сражаются друг с другом на улицах большого города (мегаполис здорово смахивает на Нью-Йорк). С другой, задачи в Parabellum гораздо интереснее, да и окружающий мир выглядит реальнее. Пули, например, легко прошивают тонкие стены насквозь (даже дырки остаются), а взрывчатка превращает здания в руины – спрятаться от вражеского огня не так-то просто. Наряду со спасением заложников разработчики предлагают нам обезвреживать бомбы, среди которых есть даже ядерные! Этого, конечно, недостаточно, чтобы потеснить Counter-Strike, но и до выхода Parabellum еще есть время. Кто знает, какие сюрпризы принесет нам финальный релиз?


Бороться с терроризмом надо везде: и в жизни, и в играх.

KONAMI «ВСТАВЛЯЕТ» ИГРЫ В ГЕЙМПАДЫ

В ближайшее время **Konami** порадует владельцев PC сразу четырьмя известными сериями аркад: ***Frogger***, ***Time Pilot***, ***Scramble*** и ***Contra***. Правда, купить эти игры на обычном диске не получится. Вместо этого придется потратиться на специальный USB-контроллер. На него и записывается одна из названных игр, благо все четыре проекта много места не требуют. Подключив такой геймпад к компьютеру, ты автоматически загружаешь «прошитую» в него забаву. Когда Frogger, Time Pilot, Scramble и Contra порядком осточертеют, ты сможешь записать в контроллер что-нибудь новое. Konami обещает регулярно пополнять игротеку на своем сайте (**www.konami.com**).



Контроллеры от Konami еще и стильно разукрашены.

МЕТРО 2033

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
IV квартал 2008 года


Аналогии со S.T.A.L.K.E.R. провести несложно.

О ролевом шутере ***«Метро 2033»***, который бывшие разработчики ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** создают на основе одноименного романа **Дмитрия Глуховского**, мы узнали еще до Games Convention. И даже опубликовали заметку в рубрике «В ожидании хита». Но одно дело – знать, а другое – видеть своими глазами. Помимо оригинального мира, в котором москвичи вынуждены жить под землей на станциях метро, отбиваясь от толпящихся сверху мутантов, «Метро 2033» готова похвастаться сногсшибательной картинкой. Разработчики делают ставку на «психо-оптическое» восприятие окружения. Что это значит, пока толком не ясно, но увиденные нами в игре московские пейзажи действительно угнетают. Интересно, что великолепной графикой и тревожной атмосферой экшена смогут насладиться не только «компьютерщики», но и почитатели новомодных консолей Xbox 360 и PlayStation 3.


Многие ли видели такой Метрополитен?



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу
ВРАГА
II
BEST WAY
1С
*По версии Gameland Award 2005
Реклама
© 2006 ЗАО "1С". Все права
© 2006 Компания Best Way. Все права

NEVERWINTER NIGHTS 2



Жанр:
Role-Playing Game

Дата выхода:
2007 год

Как мы писали в недавнем превью, ***NWN 2*** продолжит дело ***Baldur's Gate 2*** и ***Might & Magic***: персонаж сможет обзавестись цитаделью. На выставке авторы не только продемонстрировали ее, но и в деталях показали процесс обустройства. Поначалу нам достанется полуразрушенная крепость. Обветшалые стены, полуобвалившиеся башни, облезлые гобелены... Путешествуя по игровому миру, мы встретим недовольных собственной жизнью священников, архитекторов, кузнецов, крестьян... Вот их и можно завербовать для работ по улучшению поместья. Конечно, в обмен на выполнение заданий. При помощи прораба отдаем новоявленным слугам различные приказы по благоустройству. Через некоторое время строение преобразится, а вокруг появятся сопутствующие здания. Например, гостиница и домики фермеров. Богатая деревня пополнит кошелек солидными налогами. Однако завистливые соседи непременно захотят отобрать наше богатство и объявят войну. Справиться с целой армией в одиночку не под силу никому. Поэтому не стоит забывать об оборонных сооружениях, гарнизоне, его обучении, экипировке и поддержке боевого духа. В бою солдатам нельзя отдавать приказы напрямую, можно лишь управлять общей тактикой их поведения на бранном поле. Вот такой солидный стратегический довесок готовят разработчики из **Obsidian**.





Эти фотореалистичные физиономии якобы сгенерировал игровой движок. Поверим?

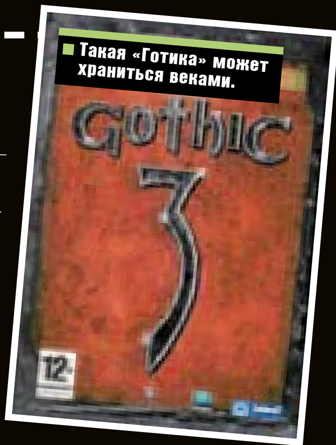
BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
2007 год

Полной неожиданностью оказался для нас анонс экшена ***Battlefield: Bad Company***. Пока весь мир изнывает от нетерпения в ожидании ***Battlefield 2142***, издательство **Electronic Arts** преспокойно рассказывает о следующем эпизоде серии. Впрочем, Battlefield: Bad Company вернее назвать ответвлением, поскольку игра не забрасывает нас еще дальше в будущее, а наоборот – отправляет в родной XXI век. Главное отличие новой Battlefield от всех предшественниц – наличие полноценной сюжетной кампании с обязательным для западных боевиков черным юмором. В основе проекта лежит технология Frostbite Engine, коренным образом меняющая геймплей. Благодаря ей любое здание, забор и столб в Battlefield: Bad Company можно сравнять с землей. Не об этом ли мечтали фанаты долгие годы?

GOTHIC 3 БЕЗ СРОКА ГОДНОСТИ

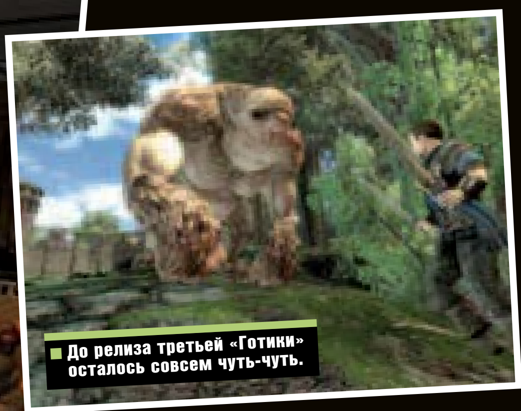


Такая «Готика» может храниться веками.

Жанр:
Role-Playing Game

Дата выхода:
13 октября 2006 года

Диски с такими играми, как ***Gothic 3***, нужно хранить годами, чтобы потом показывать детям и внукам. Специально для коллекционеров компания **Atari** выпустит особое издание долгожданной ролевки. Подарочная Gothic 3 появится на свет в металлической коробке с «продвинутой» комплектацией. Помимо собственно игры туда войдут диски с материалами о разработке и полным саундтреком. Ценители живописи также получат альбом с иллюстрациями. Однако больше всего нам понравилось обещание Atari положить в коробочку карту виртуального мира, нарисованную на пергаменте! Правда, мы очень сомневаемся, что издательство расщедрится на подлинную бумагу из кожи – слишком дорогим тогда получится коллекционное издание.



До релиза третьей «Готики» осталось совсем чуть-чуть.

STARCRAFT II

Слухи о ***StarCraft II*** бродят едва ли не с момента выхода ***Brood War*** . В начале августа бурно обсуждалось объявление **Blizzard** о вакансии ведущего дизайнера, имеющего опыт создания трехмерных уровней для стратегий. Собственно, возможны два варианта: StarCraft II или ***WarCraft IV***. Обычно сотрудники Blizzard скупы на комментарии, однако на Games Convention операционный директор **Пол Сэмс** (Paul Sams) неожиданно разговорился. По его словам, нет никаких сомнений, что Blizzard продолжит линейку StarCraft и ***Diablo***. И он «будет самым счастливым человеком, когда они анонсируют StarCraft II». Далее Пол недвусмысленно дал понять, что в 2007-м студия объявит о существовании аж трех проектов, находящихся сейчас в разработке. Сложить два плюс два нетрудно. Всеми любимые протоссы и зерги возвращаются! Мы будем внимательно следить за новостями и ждать официального анонса.



Подпись: StarCraft наконец-то получит продолжение?



Управлять подводной лодкой может каждый. Доказано серией Silent Hunter.

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

Жанр:
Simulation

Дата выхода:
Июнь 2007 года

Информация о симуляторе ***Silent Hunter 4*** проскакивала в отчетах **Ubisoft** сразу после выхода третьей части, но рассказали об этом симуляторе подводной лодки разработчики лишь в Лейпциге. Итак, время действия – по-прежнему Вторая мировая война, место – Тихий океан. Вражина – японский морской флот. О советских субмаринах можешь забыть, нам разрешено командовать лишь американской подлодкой.

Памятуя об успехе третьей части, в Ubisoft Romania мудро решили не чинить то, что и так прекрасно работало, а потому и изменений в игре – кот наплакал. Разработчики обещают создать более динамичную кампанию и значительно упростить менеджмент команды подлодки. А вот графический движок – старый, хоть и усовершенствованный.



Разработчики считают, что паскудный расстрел гораздо больше похож на настоящую войну, чем «эпические баталии».

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
I квартал 2007 года

Следующую, третью часть военного шутера ***Brothers in Arms*** нам представили лично **Рэнди Питчфорд** (Randy Pitchford), основатель **Gearbox Software**, и Джон Антал, полковник в отставке и военный консультант компании. Для начала старый служака построил журналистов и, чтобы поднять наш боевой дух, заставил дважды закричать «ХУА!!!» на всю выставку.

Hell's Highway создается на движке нового поколения и параллельно разрабатывается для консолей следующего поколения, но, признаться, наши «братья по оружию» остались точно теми же, что и раньше, и даже командный интерфейс не изменился ни на йоту. Разработчики соловьями заливаются об исторической достоверности: «Смотрите, эта улица действительно существует! А видите пушку? Она стояла точно на этом месте, мы по картам проверили!». Графика – пальчики оближешь, а перед экраном теперь маячат не только сослуживцы, но и твои собственные руки и ноги – авторы называют это технологией First Person Actor. Мультиплеер же будет настолько крутой, что Рэнди даже не стал о нем рассказывать. Мол, это надо видеть. Что ж, поверим на слово. Своё «ХУА!!!» Hell's Highway более-менее заслужил.



Рэнди Питчфорд: Как играть в Brothers in Arms? Очень просто: берешь винтовку – и бац! Бац!

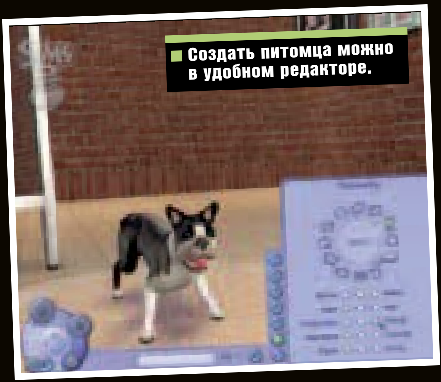
THE SIMS 2: PETS

Жанр:
Life Sim

Дата выхода:
Октябрь 2006 года



Стыдно признаться, но на выставке мы играли в ***The Sims 2: Pets***. А что поделаешь? Служба такая. Если не прогуливал уроки английского в школе, то смекнул – в новом дополнении симы заведут домашних питомцев. Как же получить кошечку или собачку? Прикинуть облик будущего любимца можно в специальном редакторе наподобие того, в котором мы создавали симов. Указав породу и длину хвоста, самое время определиться с характером животины. Да-да, она ведь, как и человек, не только жрать хочет, но еще и думает иногда. Ну а дальше все по-старому: воспитываем, играем, снова воспитываем, опять играем. И так – пока не надоест. Наскучивает обычно к выходу следующего адд-она.

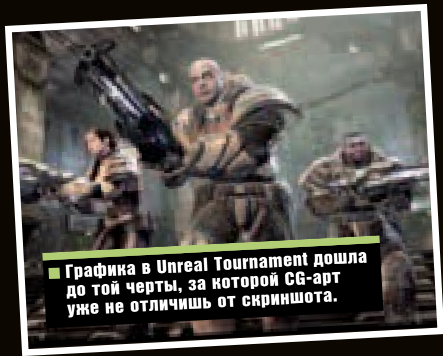


Создать питомца можно в удобном редакторе.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
II квартал 2007 года



Графика в Unreal Tournament дошла до той черты, за которой CG-арт уже не отличишь от скриншота.

Встречу с продюсером ***Unreal Tournament 2007*** мы начали с животрепещущего вопроса: а как же DirectX 10 и **Windows Vista**? Команда **Crysis** все уши прожужжала, сил нет. И выяснили, что богоподобный Unreal Tournament, игра неописуемой красоты, хотела чихать с высокого балкона на новшества свежей операционной системы. UT2007 будет выдавать одинаковую картинку и на Windows XP, и на Windows Vista (хотя, отметим от себя, в Vista возможно некоторое повышение частоты кадров, но это еще бабушка надвое сказала). Сегодняшний Unreal Tournament 2007 очень похож на гибрид ***Enemy Territory: Quake Wars*** и ***Battlefield 2142***, но с техникой из «Войны миров», с фирменными «нереальными» ботами и со значительно улучшенной графикой. И наконец, главное: вместе с игрой поставляется набор инструментов для создания и скачивания пользовательских модификаций.

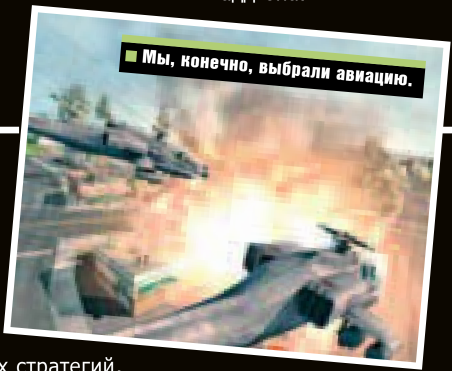


В одной модели оружия полигонов больше, чем во всем Quake 3 целиком (художественное преувеличение).

WORLD IN CONFLICT

Жанр:
Real-Time Strategy

Дата выхода:
II квартал 2007 года



Мы, конечно, выбрали авиацию.

Среди разномастных стратегий, представленных на Games Convention, очередная антитеррористическая эпопея ***World in Conflict*** ничуть не потерялась. Кажется, это направление в RTS уже «изъезжено» вдоль и поперек, однако проект занял собственную нишу. Разработчики сделали ставку на специализацию юнитов в разных областях. Получилось нечто вроде ***Battlefield 2*** в жанре Strategy. Начало игры вполне традиционно: мы выбираем одну из двух сторон – СССР или США. Но затем параллели с другими стратегиями обрываются. Игроку предлагают определить специализацию: воздушные силы, пехота, войска поддержки или штурмовая бронетехника. От выбора зависит тип доступных юнитов. Ресурсы в World in Conflict отсутствуют как класс, но численность войск при этом все равно ограничивается. Подробнее обо всех нюансах необычного геймплея узнаешь из полноценного превью в ближайших номерах.



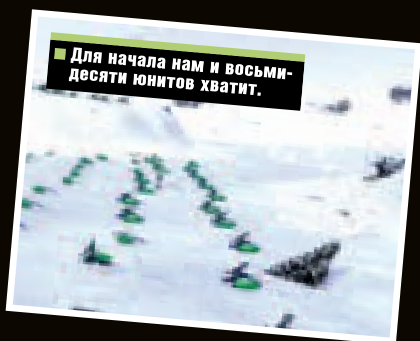
Стратегии хорошеют не по дням, а по часам.



Supreme Commander блистает красотой, но тени еще нужно доработать.

SUPREME COMMANDER СТАНЕТ БОЛЬШЕ

Крис Тейлор (Chris Taylor), главный дизайнер амбициозной стратегии ***Supreme Commander***, публично пообещал выпустить продолжение. Когда – большой вопрос, ведь даже первая часть еще не вышла – ее релиз запланирован на первый квартал следующего года. Разоткровенничавшийся Тейлор поведал, что оригинальная Supreme Commander задумывалась гораздо более глобальной, нежели получилось в итоге. Из запланированных двухсот юнитов в проект попали лишь восемьдесят. Соответственно, задел для сиквела или хотя бы аддона уже готов.



Для начала нам и восемьдесят юнитов хватит.

ГОРИЛКА, САЛО, ЛЕЙПЦИГ...

Лучшую вечеринку на Games Convention организовала немецкая компания **Koch Media**. Место было выбрано необычное – крыша самого высокого в Лейпциге здания. На этом празднике жизни собрались все воротилы игрового бизнеса – отдохнуть, расслабиться и обсудить с коллегами последние новости в неформальной обстановке.

Представь себе такую картину: вид на окрестности Лейпцига с высоты 300 метров, луна, шампанское, сигары, девушки в роскошных нарядах и... хлопцы из компании **GSC GameWorld** с бутылкой горилки и шматом сала. Наши везде поступают необычно!

НОВЫЕ УСТРОЙСТВА ОТ MICROSOFT

Microsoft привезла в Лейпциг три новейших игровых устройства. **IntelliMouse Explorer 3.0** – новая версия популярного у геймеров манипулятора. Подретушированный дизайн позволяет еще удобнее держать мышку в руке, а благодаря измененному материалу рабочей поверхности она легко скользит по столу. Программное обеспечение настроит хвостатую для работы с любой игрой. Рекомендуемая цена – 39.95$.

Microsoft Habu – пополнение линейки лазерных устройств. Чувствительность – 2000 точек на дюйм, задержки отклика уменьшились вдвое. Боковые панельки снимаются, так что Habu окажется удобной для любой ладони. Кроме того, мышь держит в памяти настройки для пяти разных игр, и ее не придется постоянно перенастраивать. Ну а беспроводной геймпад для **Xbox 360** пригодится в хозяйстве любого PC-шника. Ведь при помощи прилагающегося передатчика он с легкостью подключается к компьютеру!



■ Простая и стильная мышь – мечта любого игрока.

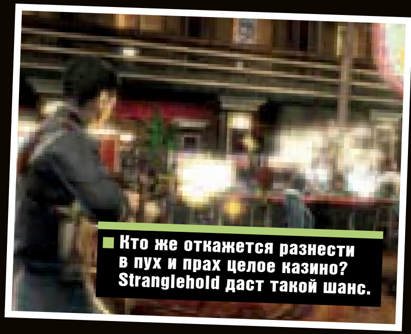
■ В дополнение к прочим достоинствам, Habu приятно подсвечивается.

■ Дизайн геймпада Xbox 360 завоевал немало премий. Соблазнит ли он тебя?

STRANGLEHOLD

Жанр:
Action

Дата выхода:
I квартал 2007 года



■ Кто же откажется разнести в пух и прах целое казино? Stranglehold даст такой шанс.

До недавнего времени авторы ***Stranglehold*** показывали лишь перестрелки в восточном кафе. В Лейпциге разработчики наконец-то поведали и о других уровнях. Представь себе палеонтологический музей в Чикаго, где каждый элемент обстановки можно искорежить. Особенно впечатляет сцена, в которой герой обрушивает гигантский скелет динозавра прямо на головы своих врагов. А затем хватает костяной хвост ящера и добивает оставшихся! Судьба занесет инспектора и в поместье русской мафии. Роскошный дворец из стекла и бетона – начинающему вандалу будет, где развернуться. Казино, мясокомбинаты, лодочные станции... И везде есть что поломать. Даже потолочные перекрытия порой не переносят разгоряченной схватки. Графический движок Unreal Engine 3 в содружестве с физикой Havok творит чудеса. При этом управление предельно легкое. А режим замедления автоматически срабатывает в нужный момент, что очень удобно.



■ Когда инспектор выстрелит, автоматически сработает режим "slo-mo".

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

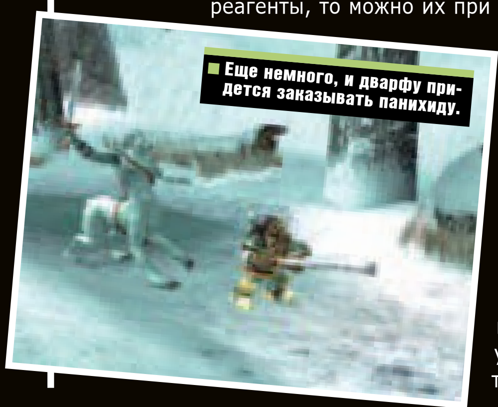
Жанр:
Action/RPG

Дата выхода:
2007 год



■ Вот такая мощная магия. Даже ледяные гиганты горят.

До выхода ***MKA*** остается совсем немного времени. И пока основной костяк разработчиков отыскивает в коде последние ошибки, их коллеги на выставке показывают практически финальную версию. Местный крафтинг заставляет вспомнить ***Diablo 2***. Персонажи находят специальные камни (magestones), вставляют их в оружие или доспехи. И получают бонусы к атаке или защите. Чем качественнее камень, тем больше полезных свойств получит инкрустированная вещь. Если не торопиться и сберегать плохонькие реагенты, то можно их при помощи магии соединить вместе и получить еще более мощный артефакт. Мультиплеер в игре исключительно кооперативный. Просто гулять по игровому миру разрешат в каком угодно составе. Но вот выполнять задание может только вся группа. Иначе, уверяют авторы, просто не выжить.



■ Еще немного, и дварфу придется заказывать панихиду.

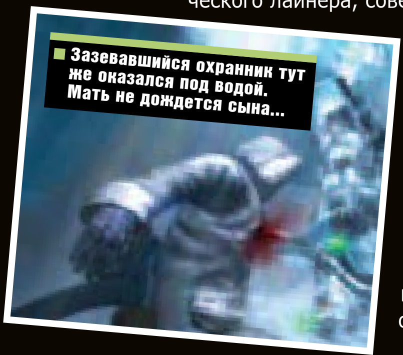
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Жанр:
Action

Дата выхода:
17 октября 2006 года


Бедняга хотел подышать свежим воздухом. Надышится на том свете.

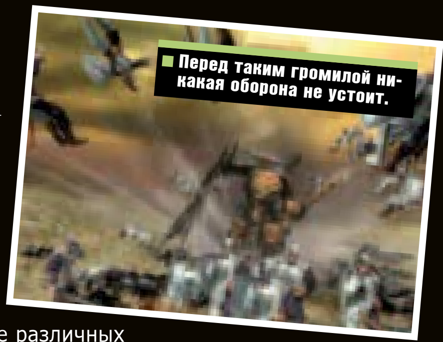
Поклонники Сэма Фишера увидели на выставке пару новых уровней из грядущего блокбастера. Миссия в Исландии станет своеобразным сюжетным мостиком между ***Chaos Theory*** и ***Double Agent***. Именитый диверсант вместе с новобранцем Джоном обучится всем шпионским премудростям. Первое, что бросается в глаза, так это упростившийся детектор движения. Отныне индикатор расположен в нижнем левом углу экрана, а второй такой же прикреплен к рюкзаку Сэма. Если цвет зеленый – все в порядке, никто нас не видит. Желтый – есть шанс быть обнаруженным. А когда лампочка замигает, стоит спрятаться, потому что охранники не на шутку встревожились. Второй уровень – это борт туристического лайнера, совершающего круиз по Мексиканскому заливу. Уже завоевав доверие террористов, Фишер получает приказ потопить судно. Убить тысячи людей значит обрубить все связи с «Третьим Эшелоном». Отказаться тоже нельзя, ведь экстремисты и так не слишком ему доверяют. Придется здорово попотеть, чтобы обе стороны остались довольны.


Зазевавшийся охранник тут же оказался под водой. Мать не дождется сына...

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Жанр:
Real-Time Strategy

Дата выхода:
2007 год


Перед таким громилой никакая оборона не устоит.

Значительную часть времени в ***Warhammer: Mark of Chaos*** мы уделим штурму и обороне различных крепостей. Территория цитадели делится на несколько участков. Задача атакующей стороны – за отведенные минуты захватить находящийся на таком клочке земли «флаг» – символ власти. Как только большинство флагов окажется в ее руках, защитникам придется сдаться. Соответственно, их цель – не подпускать врага к стратегическим точкам. У каждой расы и каждого замка есть собственные уникальные оборонные сооружения. Например, воинство хаоса в северных землях получит «адские пушки», обстреливающие противника взрывающимися трупами. И конечно, все без исключения армии могут строить башни, баррикады, осадные орудия. А заодно привлекать «авиацию» – эльфийские орлы или демонические фурии в решающий момент способны склонить чашу весов в нашу сторону.



JADE EMPIRE

Жанр:
Action/Role-Playing Game

Дата выхода:
январь 2007 года


PC-версия порадует нас улучшенными текстурами. Жаль, что полигонов моделькам не добавили.

Microsoft стремительно избавляется от своих издательских контрактов. Вот и PC-версию ***Jade Empire***, получившую на-звание ***Jade Empire: Special Edition***, выпустит компания **2K Games**. Геймеры ждут ее с большим нетерпением. И не зря, ведь им откроется мир Древнего Китая. Продуманная боевая система связана с восточными единоборствами, причем схватки проходят в реальном времени. Компьютерный вариант отличается от консольного улучшенной графикой и искусственным интеллектом. Кроме того, управление полностью изменят: мы сможем без труда играть с помощью клавиатуры и мышки. Также авторы добавят еще несколько монстров и даже парочку боевых стилей. Увы, все это богатство мы получим не раньше января 2007 года.


Многообразию здешних боевых приемов позавидуют многие файтинги.

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Жанр:
First-Person Shooter

Дата выхода:
24 октября 2006 года

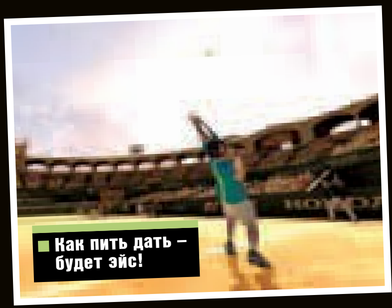
До выхода ***Extraction Point***, адд-она к нашумевшему хоррор-шутеру ***F.E.A.R.***, осталось всего ничего, и журналистам показывали почти готовую игру. Из наиболее заметных новинок – многоствольный пулемет, в мгновение превращающий декорации и врагов в месиво. Кроме того, авторы расширили уровни – есть, где разгуляться со снайперской винтовкой. На десерт создатели припасли пару новых противников: элитного клоноспецназовца с раскачанным здоровьем и странного призрака – по всей видимости, одного из порождений Альмы. Самое главное, что, несмотря на смену разработчиков (ими стали отцы серии ***Kohan*** – сотрудники **TimeGate Studios**), дух оригинальной игры из адд-она не выветрился. Жаль только, никаких довесков к мультиплееру не будет, но их выпустят позже – бесплатным патчем.



VIRTUA TENNIS 3

Жанр:
Sports

Дата выхода:
Июнь 2007 года


Как пить дать – будет эйс!

На улице фанатов большого тенниса праздник. Представители компании **SEGA** официально заявили, что новая часть их именитой серии **Virtua Tennis** появится-таки на PC. Учитывая то, что подобных симуляторов на «персоналке» не больше, чем игр про ловлю бабочек (представляешь, есть и такие!), новость ни может не радовать.


Теннисных симуляторов на PC раз, два – и обчелся.

Отрадно и другое – появятся в ***Virtua Tennis 3*** и знаменитые теннисисты. Роже Федерер, Рафаэль Надаль, Дэвид Налбандян, Амели Морезмо, Мария Шарапова (!), Венус Вильямс, Мартина Хингис – это все куда лучше, чем незабываемые Player 1 и Player 2. Жаль только, до релиза далеко – ждать нам Virtua Tennis 3 как минимум 9 месяцев.

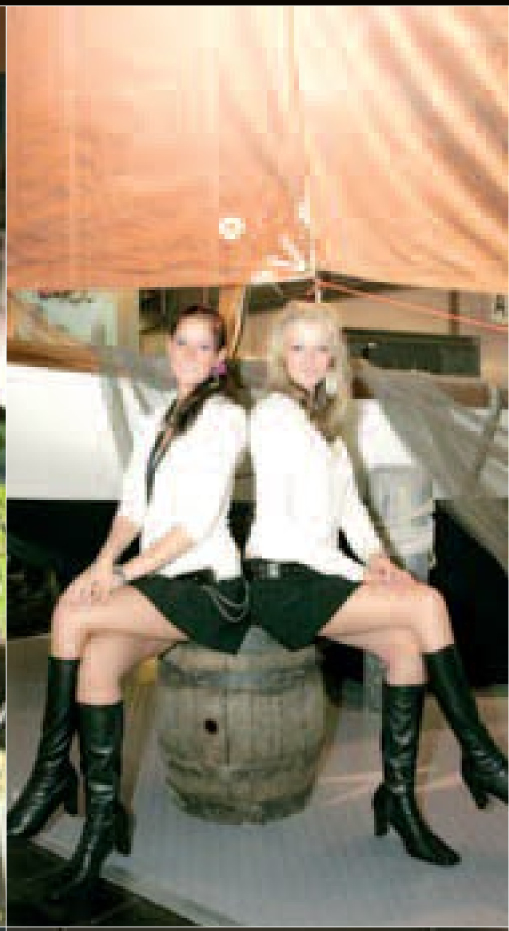
WARCRAFT-ФИЛЬМ ВЛЕТИТ В КОПЕЕЧКУ

Мы уже писали о том, что в **Blizzard** вознамерились создать фильм «по мотивам» вселенной ***Warcraft***. Все права принадлежат компании **Legendary Pictures**, съемками займется **Warner Bros**. Экранизировать будут не какую-то отдельную игру, за основу взят весь фэнтезийный мир. На выходе должно получиться нечто, напоминающее «Храброе сердце» и «Властелин Колец». В Германии представители Blizzard на эту тему особо не трепались – они по-прежнему не готовы назвать имя режиссера и автора сценария. Все, что удалось узнать журналистам, так это примерный бюджет картины. Сумма выходит немалая – точно больше 100 миллионов долларов. Для сравнения: последняя часть «Властелина Колец» обошлась ее создателям в 94 миллиона, а «Храброе сердце» – в 53.


Когда выйдет Warcraft-фильм, неизвестно.

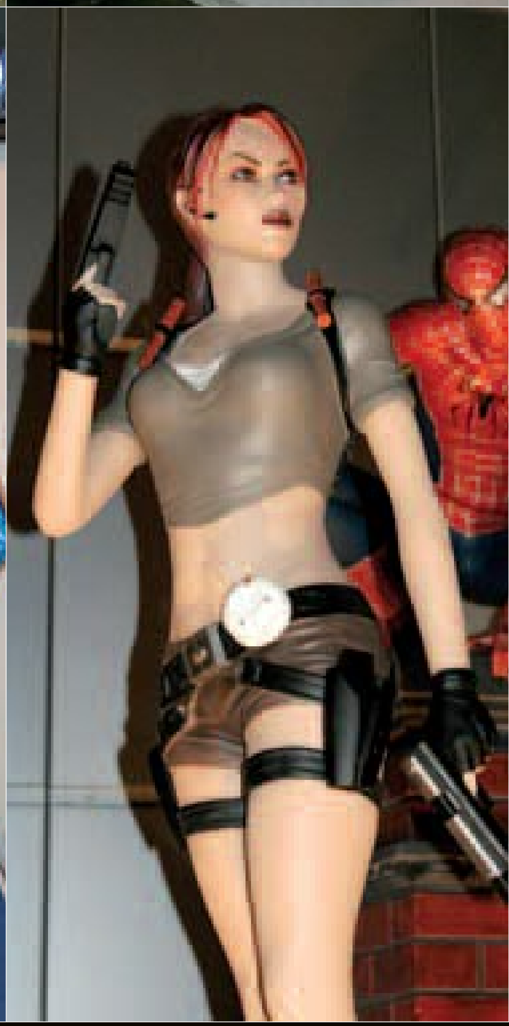

NÄCHSTES LEVEL:
HIER LANG!


TURNER




GC FORUM


MSI









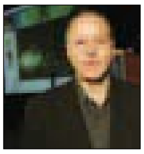



MINI CHALLENGE


Level
Punkte:
High score:
Leben:

Текст: Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Дуглас Ловенштейн**, президент **ESA** и главный организатор **E3

«Двенадцать лет назад нам был нужен этот спектакль – **E3**. Однако сегодня существуют десятки изданий, которые регулярно освещают события в игровой индустрии. В последние годы высокая посещаемость выставки обуславливалась лишь тем, что крупные компании (**Sony**, **Nintendo** и **Microsoft**) делали в ходе ее громкие анонсы. Теперь эта практика прекратится, и зеваки быстро потеряют интерес к E3».



Legacy обрела сценаристку.

Компания **Bethesda Softworks**, известная всем и каждому по «игре мечты» – ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, сейчас трудится над созданием стратегии ***Star Trek: Legacy***. Проект высокобюджетный, и глупо было бы экономить на его сценарии. Поэтому Bethesda Softworks наняла известную писательницу **Дороти Фонтана** (Dorothy Fontana). За многолетнюю карьеру дама сочинила сюжеты десятков эпизодов телесериалов **Star Trek: The Next Generation**, **Star Trek: The Animated Adventures**, **Star Trek: Deep Space Nine** и других.

4

миллиона долларов получила Atari от Vivendi Games за права на шутер TimeShift

РЕЖИССЕР ИЗ ЮАР СНИМЕТ HALO



Halo – первый «большой» фильм Бломкэмпа.

Высадка Мастера Чифа во все кинотеатры планеты должна была состояться летом 2007 года. Однако этого не случится из-за затянувшихся поисков режиссера. Предполагалось, что главным человеком на съемочной площадке фантастического боевика Halo станет **Гильермо Дель Торо** (Guillermo Del Toro). Однако он отказался. Прошло еще несколько месяцев и наконец мы можем представить тебе официально утвержденного режиссера Halo. Им стал **Нейл Бломкэмп** (Neill Blomkamp), крайне перспективный кинематографист из ЮАР, «широко известный в узких кругах». Он пока не снял ни одного полнометражного фильма, однако его короткометражки и рекламные ролики нашли признание у критиков. За ролик о танцующем «Ситроене» Бломкэмпу вручили престижную премию **Visual Effects Society Award**. «Новоиспеченный» режиссер Halo считается мастером по части спецэффектов, поработал над такими сериалами, как Dark Angel, Smallville и Stargate SG-1. В 2000 году он даже был номинирован на престижную телевизионную премию «Эмми». Кстати, любопытный факт: зрители утверждают, что короткометражки Бломкэмпа, посвященные инопланетянкам, явно навеяны играми Halo. Съемки Halo пройдут в Новой Зеландии. Об актерском составе – по-прежнему молчок. Что же касается премьеры, то ее перенесли на лето 2008 года.



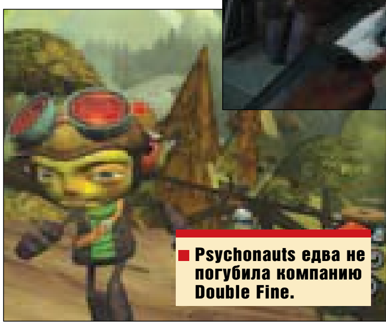
Говорят, Бломкэмп – фэн серии Halo.

ШЕФЕР СНОВА В СТРОЮ

В июне руководство **Vivendi Games** провело масштабную презентацию для акционеров, где было рассказано о планах компании. Подробности мероприятия всплыли только сейчас и, надо заметить, они довольно любопытные. Как оказалось, издательство, сделавшее огромные деньги на ***World of Warcraft***, использовало полученную прибыль, чтобы привлечь к сотрудничеству множество именитых студий. В их числе – **Double Fine Productions**, созданная культовым игроделом **Тимом Шефером** (Tim Schafer). После выхода удивительной, но коммерчески неуспешной ***Psychonauts***, многие пророчили студии скорую гибель. Но нет, жив курилка! Пока о новом проекте Double Fine Productions известно лишь то, что это – action/adventure, не сиквел Psychonauts и выпустит его Vivendi Games. Издательство также подружилось со студиями **Starbreeze** (***The Chronicles of Riddick***, ***The Darkness***), **Day 1 Studios** (***MechAssault***) и **Snowblind** (консольный хит ***Baldur's Gate: Dark Alliance***). Вдобавок в 2007 году Vivendi Games выпустит новую часть популярной в прошлом «головоломной» серии ***The Incredible Machine*** и игру по мотивам телесериала **Battlestar Galactica**.



Создатели The Darkness нанялись к Vivendi.

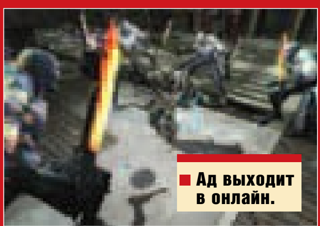


Psychonauts едва не погубила компанию Double Fine.


Акелла
ЖАНР ACTION / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
ОПЕРАЦИЯ ФЛЭШПОИНТ 2
ARMED ASSAULT
«Операция "Флэшпоинт" 2» - доказательство умной эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• Современный графический движок и прекрасная анимация
• Широкий выбор оружия и средств передвижения
• Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
• Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
• Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
• Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
• Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
• Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
• Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире
Реклама
Bohemia Interactive
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 "Akella" © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Санкт-Петербург: (812)252-49-65
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Akella


Stargate Worlds обзавелась движком.

Движок *Unreal Engine 3* продолжает пользоваться нереально высоким спросом. Ежемесячно как минимум три компании объявляют о покупке лицензии. Очередным счастливцем, прокричавшим: «Мы делаем игру на Unreal Engine 3!» стала студия **Cheyenne Mountain Entertainment**. Компания занята разработкой онлайнового многопользовательского проекта ***Stargate Worlds*** по мотивам популярных телесериалов **Stargate: SG-1** и **Stargate: Atlantis**. Заполучив заветный движок, игроделы поклялись создать умопомрачительно красивые фантастические миры. Правда, своими глазами мы увидим их не раньше конца 2007 года.


Ад выходит в онлайн.

Американская студия **Flagship Studios** и корейская компания **HanbitSoft** создали сервис **Ping0**, предназначенный для онлайновой дистрибуции игр. Первым проектом, который «сольется» из интернета прямо на жесткие диски геймеров, станет ролевой экшен ***Hellgate: London***. В России же открылся и успешно действует **GamePitStop.ru**, первый официальный отечественный интернет-магазин, занимающийся цифровой дистрибуцией компьютерных игр. Сейчас он предлагает более ста игр от компаний **JoWood**, **Phenomedia**, **«Руссобит-М»** и других. Поговаривают, GamePitStop.ru стоит опасаться появления конкурентов.

ХОДЯТ СЛУХИ

DNF НЕКОМУ ДЕЛАТЬ?


Prey вышел, настала очередь DNF.

Писать про ***Duke Nukem Forever*** ныне считается чуть ли не дурным тоном. Однако мы просто не могли проигнорировать новость о том, что из техасской компании **3D Realms** началось массовое бегство работников. Как сообщил ряд интернет-сайтов, около десяти ключевых сотрудников студии собрали вещички и сказали своему боссу **Джорджу Бруссару** (George Broussard): «Чао!» Нежданно-негаданно получилось так, что доделывать главный долгострой игровой индустрии попросту некому.

К счастью, слухи подтвердились лишь частично. 3D Realms действительно покинули несколько разработчиков. Видимо, устав от Дюка Нюкема, они перешли в другую техасскую студию – **Gearbox Software**, где немедленно засели за ***Brothers in Arms: Hell's Highway***.

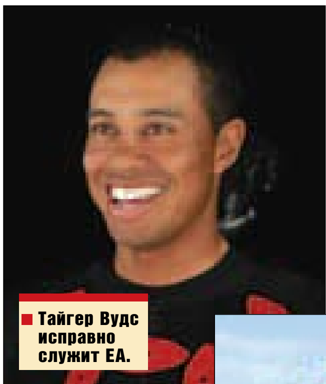
Ситуацию пояснил веб-мастер и сотрудник 3D Realms **Джо Сиглер** (Joe Siegler). Суть его ответа можно свести к поговорке: свято место пусто не бывает. Текучка кадров – обычное явление в игровой индустрии, и «беженцам» уже найдены замены. Сиглер также заверил, что разработка Duke Nukem Forever близка к завершению. При этом он замечательно пошутил:

– *Похоже, некоторые геймеры считают, что выход DNF явление того же порядка, что и второе пришествие Христа. Уверяю, DNF не решит всех мировых проблем и никого не доведет до оргазма. Это всего лишь веселая игра.*


Люди, делавшие DNF, теперь заняты Brothers in Arms 3.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ВИДЫ СПОРТА

Голубая мечта боссов компании **Electronic Arts** – заполучить эксклюзивные лицензии на выпуск игр по всем мало-мальски популярным видам спорта. Что ж, у них неплохо получается. Недавно «электроники» продлили до 2012 года договор с главной мировой гольф-ассоциацией **PGA**. Надо заметить, американское издательство и так уже 15 лет владеет эксклюзивными правами на использование в своих играх всех известных гольфистов. Монополия EA сохранена. Никому и дела нет, что в отсутствии конкуренции качество игр серии ***Tiger Woods PGA Tour*** колеблется между оценками «хорошо» и «удовлетворительно».

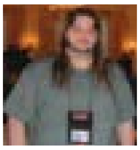

Тайгер Вудс исправно служит EA.

Политика Electronic Arts приносит свои плоды. Если помнишь, в конце 2004 года компания с потрохами купила американский футбол, заключив эксклюзивный контракт с **Национальной Футбольной Лигой США** (NFL) сроком на 5 лет. «Электроники» заплатили огромные деньги, но не прогадали – выпущенный в конце августа симулятор ***Madden NFL 07*** только за первую неделю продаж в США разошелся рекордным тиражом: более 2 миллионов экземпляров. Это – самый удачный старт игры за 17-летнюю историю серии.


Madden NFL 07 ставит рекорд.


ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
Новый хит от создателей "Князя Тьмы" (SACRED)
DARK STAR ONE
После окончания всеобщей межгалактической войны прошли столетия. Между расами, населяющими освоенную часть вселенной, установился шаткий мир.
Чтобы следить за соблюдением перемирия и контролировать растущее могущество каждой империи, был создан Великий Совет.
Однако в последнее время участились нападения на гражданские корабли, и виновной в этом оказалась раса, представители которой обитают на самом краю исследованной части вселенной...
РЕКЛАМА
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
ASCARON
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Дейв Вайнштайн*, инженер отдела безопасности* ***Microsoft***

«Я обращаюсь к тем, кто работает над онлайновыми многопользовательскими играми: организованная преступность следит за вами! Негодяи используют любой удобный случай, чтобы получить доступ к чужим персонажам и продать их на черном рынке. Не надейтесь на полицию – там знают, что значит: «Кто-то украл мою кредитку», но ничего не понимают, когда речь идет о краже магического меча».



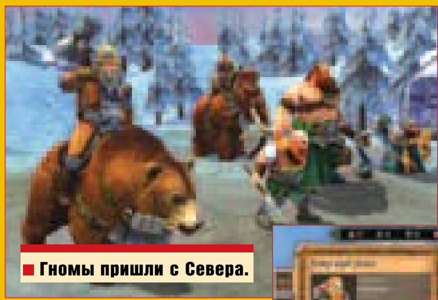
Бету WoW нам не покажут.

Если ты рассчитывал поучаствовать в открытом бета-тестировании адд-она ***World of Warcraft: The Burning Crusade***, можешь оставить надежду. Как нам стало известно, **Blizzard Entertainment** не планирует подобного масштабного мероприятия. Впрочем, представители компании просят геймеров изредка заглядывать к ним на сайт – вдруг что-то изменится. В конце концов, в свое время WoW тестировал весь мир, а не только горстка избранных. Что же касается закрытого альфа-тестирования адд-она, то оно в самом разгаре.

8000000$

за 1.1 процент акций Take Two Interactive заплатил миллиардер Карл Айкан

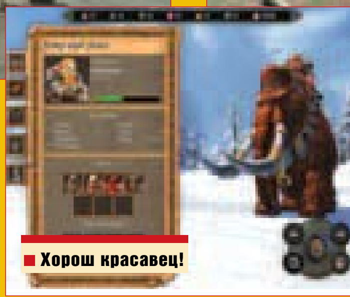
«ВЛАДЫКИ СЕВЕРА» НА ПОДХОДЕ



Гномы пришли с Севера.



В Империи Грифона снова неспокойно.



Хорош красавец!

Пошаговая стратегия ***Heroes of Might and Magic V*** в мае поразила всех: она взобралась на вершину британского чарта продаж всего за сутки! На сегодняшний день по миру разошлось свыше полумиллиона экземпляров игры, созданной российскими разработчиками. Успех очевиден, а потому анонс первого адд-она не заставил себя долго ждать.

Дополнение называется ***Hammers of Fate*** для западной аудитории и ***«Владыки Севера»*** – для России. «Какие такие владыки?» – возможно, удивился ты. Ответ прост: это – гномы, которые на протяжении столетий жили обособленно на севере Священной Империи Грифона. События, показанные в адд-оне, разворачиваются после завершения противостояния Изабель с демонами. В ослабленной империи разгорается гражданская война. Вот тут-то на свет божий и выходят грозные гномы с дубьем. С их появлением число играбельных сторон в HoMM V достигнет семи.

Основная компания «Владык Севера» состоит из 15-ти миссий. Помимо нее, разработчики порадуют нас дополнительными картами (как для одиночной, так и для многопользовательской игры), новыми заклинаниями, артефактами, постройками и нейтральными существами. Тем же, кому и этого мало, наверняка придется по вкусу генератор случайных карт.

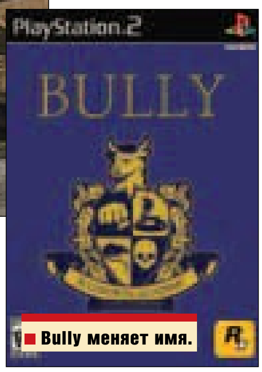
Дополнение разрабатывает компания **Nival Interactive**. Релиз совсем скоро – в ноябре.

НЕ НАДО ЗАДИРАТЬ ИГРОДЕЛОВ



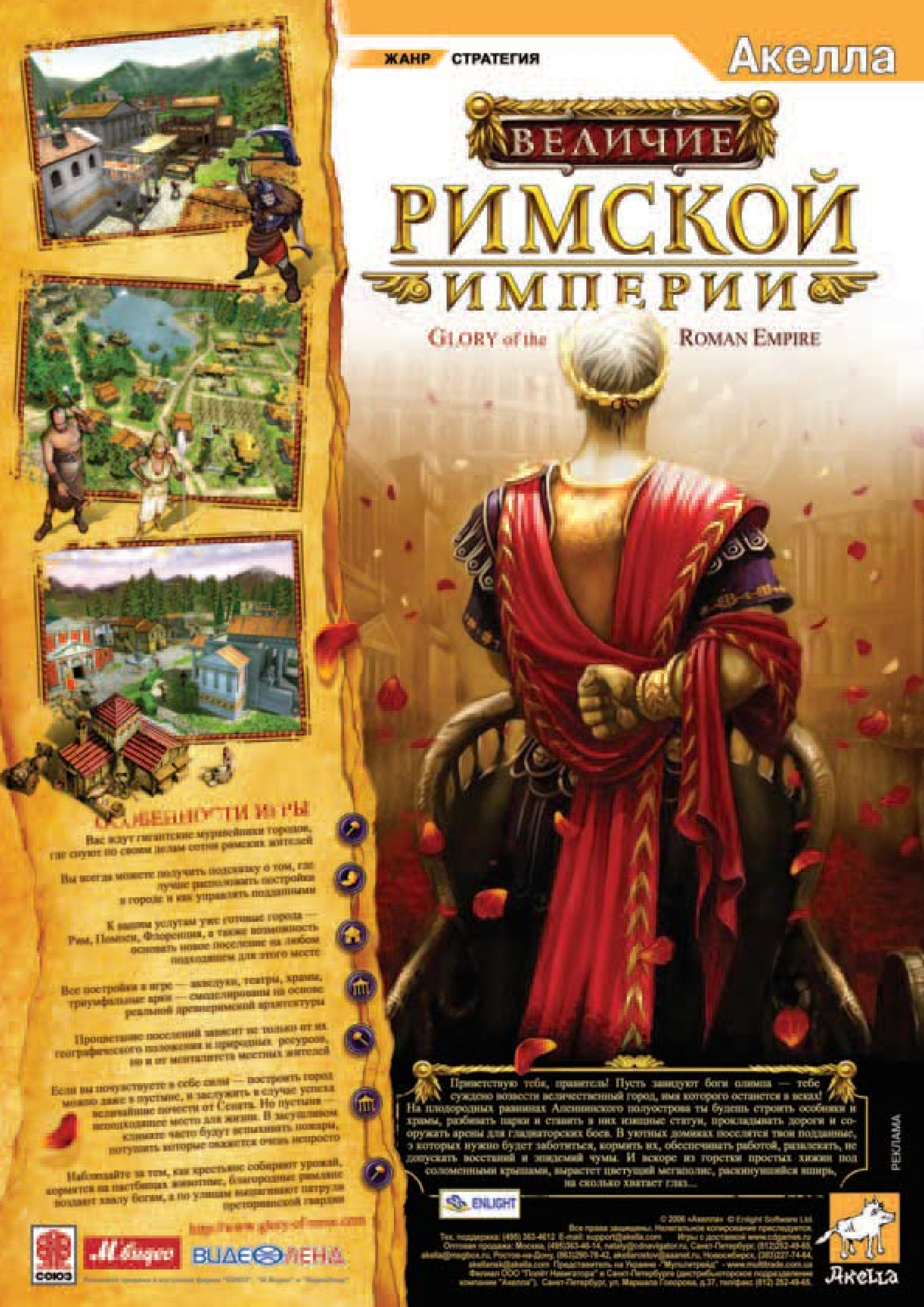
Bully «забодали» еще до релиза.

Ни одна игра не вызывала столько критики до своего появления в магазинах, сколько досталось «симулятору» школьного хулигана ***Bully*** от **Rockstar Games**. Вот уже два года ханжи требуют прекращения разработки проекта. Представители Rockstar Games много раз говорили, что Bully и близко не сравнима по уровню насилия с такими хитами компании, как ***Manhunt*** или ***Grand Theft Auto 3***, но все без толку. В результате было решено... сменить название проекта (старое слишком уж запятнано). Новое имя противоречивого проекта – ***Canis Canem Edit***, что в переводе с латинского означает «собака ест собаку». Скорее всего, под этим названием игра выйдет только в Европе, а в США останется Bully. Релиз для приставки **PlayStation 2** намечен на конец года. По слухам, уже ведутся работы над PC-портом.



Bully меняет имя.

Кстати, хулителям игр все-таки стоит быть осторожнее. Недавно **Ассоциация производителей развлекательного ПО** (ESA) через суд обязала власти Иллинойса выплатить ей 510 тысяч долларов. Эта сумма – расплата за неконституционную попытку руководства штата запретить продажу жестоких игр.



ЖАНР СТРАТЕГИЯ
Акелла
ВЕЛИЧИЕ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ
GLORY of the ROMAN EMPIRE
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ
Вас ждут гигантские муравейники городов, где снуют по своим делам сотни римских жителей
Вы всегда можете получить подсказку о том, где лучше расположить постройки в городе и как управлять подданными
К вашим услугам уже готовые города — Рим, Помпеи, Флоренция, а также возможность основать новое поселение на любом подходящем для этого месте
Все постройки в игре — акведуки, театры, храмы, триумфальные арки — смоделированы на основе реальной древнеримской архитектуры
Процветание поселений зависит не только от их географического положения и природных ресурсов, но и от менталитета местных жителей
Если вы почувствуете в себе силы — построить город можно даже в пустыне, и заслужить в случае успеха величайшие почести от Сената. Но пустыня — неподходящее место для жизни. В засушливом климате часто будут вспыхивать пожары, потушить которые окажется очень непросто
Наблюдайте за тем, как крестьяне собирают урожай, кормятся на пастбищах животные, благородные римляне воздают хвалу богам, а по улицам вышагивают патрули преторианской гвардии
Приветствую тебя, правитель! Пусть завидуют боги олимпа — тебе суждено возвести величественный город, имя которого останется в веках! На плодородных равнинах Апеннинского полуострова ты будешь строить особняки и храмы, разбивать парки и ставить в них изящные статуи, прокладывать дороги и сооружать арены для гладиаторских боев. В уютных домиках поселятся твои подданные, о которых нужно будет заботиться, кормить их, обеспечивать работой, развлекать, не допускать восстаний и эпидемий чумы. И вскоре из горстки простых хижин под соломенными крышами вырастет цветущий мегаполис, раскинувшийся вширь, на сколько хватает глаз...
ENLIGHT
РЕКЛАМА
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла



В NFS будет еще больше рекламы.

Издательство **Electronic Arts** заключило договоры с двумя конкурирующими компаниями, занимающимися динамично обновляемой рекламой в компьютерных играх. Соглашение с **Massive Inc.** охватывает четыре проекта, включая ***Need for Speed: Carbon***. В гоночной серии NFS и раньше хватало рекламы, однако она была постоянной – теперь же продукты на придорожных щитах будут регулярно меняться. Компании-конкуренту **IGA Worldwide** отдали на откуп многопользовательский шутер ***Battlefield 2142***. Интересно, что будут рекламировать в игре, действие которой происходит в достаточно далеком будущем?



Армия ценит VBS.

Чешская компания **Bohemia Interactive** продолжила сотрудничество с армией США. Морская пехота, с 2001 года использовавшая специально разработанный военный симулятор ***«Виртуальное поле боя»*** (VBS 1), вскоре получит вторую версию программы. VBS 2, как и предшественник, разработан Bohemia Interactive «по мотивам» шутера ***Operation Flashpoint***. Программа позволит с легкостью моделировать любые ландшафты и операции. Однако военным и этого мало, и чехи уже заняты созданием редактора, который разрешит командирам, с учетом конкретных задач, менять на «поле боя» абсолютно все.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

JA 3D УЕХАЛА ИЗ РОССИИ



JA 3D придется менять «паспорт».



Strategy First не стала объяснять причин разрыва отношений.

1 сентября канадская компания **Strategy First** неожиданно объявила о разрыве соглашений с российским издательством **Game Factory Interactive**, касающихся стратегий ***Jagged Alliance 3*** и ***Jagged Alliance 3D***. Как сказано в пресс-релизе, GFI больше не имеет прав на разработку, издание и распространение любых игровых продуктов под названием Jagged Alliance. Однако Strategy First не намерена забывать о знаменитой серии. Компания привлечет других игроделов и обещает: следующая часть JA превзойдет по качеству своих предшественников.

Судя по всему, новость застала врасплох и издателя GFI, и разработчиков Jagged Alliance 3D – компанию **GFI Russia**. Основатель студии **Виталий Шутов** в онлайновых «Дневниках MiST land» написал: «Хочу заметить, что даже компании, стабильно кидающие всех на деньги, как правило, все же стараются сохранить видимость честности и не публикуют внезапно пресс-релизы, подобные этому. Впрочем, проект готов и выйдет в любом случае, со «Стратежи» или без, даже лучше, что без».

GFI подтвердила разрыв с Strategy First и отдельно указала: игра, ранее известная как Jagged Alliance 3D, в любом случае будет выпущена в конце года. Ее новое название объявят в самом ближайшем будущем. Узнать о проекте больше уже сейчас можно в нашей рубрике «Дневники разработчиков».

ЛАРА СНОВА ХОЧЕТ В КИНО



Legend вернула Крофт былую славу.

Ян Ливингстон (Ian Livingstone), бывший председатель совета директоров издательства **Eidos**, а ныне – «главный по закупкам» в **SCi** (он ищет для компании перспективные игровые проекты), неожиданно разговорился о будущем Лары Крофт. Ливингстон подтвердил, что римейк самой первой ***Tomb Raider***, приуроченный к десятилетнему юбилею серии, выйдет в будущем году, а также сообщил: в разработке находится следующая, восьмая по счету часть приключений расхитительницы гробниц. Кроме того, он неоднозначно намекнул: третьему полнометражному фильму о Ларе Крофт – быть! После оглушительного успеха ***Tomb Raider: Legend*** киношники вновь заинтересовались самой сексапильной киберженщиной планеты. Сейчас SCi ведет переговоры с киностудией **Paramount**.

– *В идеале мы бы хотели, чтобы сценарии фильма и следующей части Tomb Raider были связаны,* – говорит Ливингстон. – *Ну, вы понимаете, фильм рекламирует игру, игра рекламирует фильм... Впрочем, у нас пока нет сценария.*



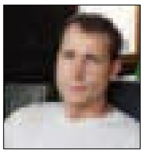
Анджелина готова снова быть Ларой.

Кстати, недавно в интервью актриса **Анджелина Джоли** (Angelina Jolie) сказала, что с удовольствием бы вновь сыграла Лару Крофт.



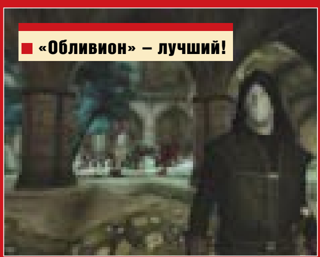
Акелла
ЖАНР ГОНКИ
TEST DRIVE
Unlimited
ATARI
eden
GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Марек Спанел, *директор* ***Bohemia Interactive Studios***

«Мы решили перенести релиз шутера ***Armed Assault*** на самый конец года по двум причинам. Первая: мы до сих пор не подписали контракт на распространение игры ни с одним крупным мировым издателем. Вторая: мы решили улучшить движок Armed Assault и подправить геймплей. Улучшение графики и AI очень важны для проекта, но, к сожалению, требуют времени. Поэтому выход игры пришлось задержать».



«Обливион» – лучший!

Кабельный телеканал для геймеров **G4** вручил награды лучшим, по мнению зрителей, играм года. Голосование осуществлялось через официальный сайт премии **G-Phoria Award** и при помощи SMS. Абсолютным победителем стала ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, получившая три приза: «Лучшая игра года», «Лучшая RPG» и «Лучшая графика». Также отличились ***Ghost Recon Advanced Warfighter*** («Лучшая многопользовательская игра») и ***Call of Duty 2*** («Лучший шутер»). В консольном стане всех поборoли ***Guitar Hero*** и ***Shadow of the Colossus***.

900
игровых серверов World of Warcraft действуют на сегодняшний день в мире

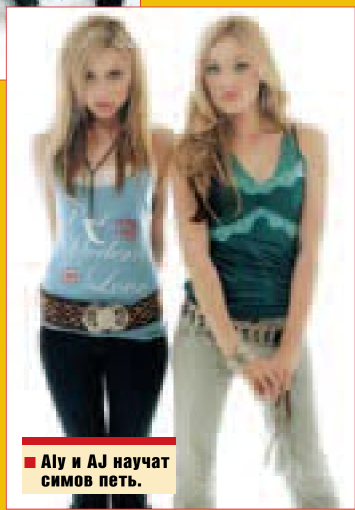
МУЗЫКАНТЫ ПОЛЮБИЛИ ИГРЫ



Duran Duran заживут «второй жизнью».

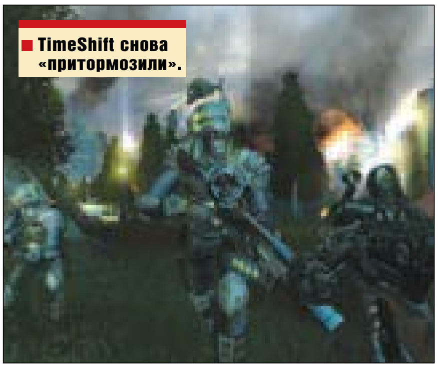
Телеканал **MTV** все серьезнее относится к электронным развлечениям. В прошлом году в списке номинаций престижной премии **MTV Video Music Awards** появилась «Лучший игровой саундтрек» (подразумевается компиляция песен известных артистов). Теперь же к ней добавилась «Лучшая музыка, сочиненная для игры» (здесь чествуются композиторы, сочинившие оригинальную звуковую дорожку). В этом году номинировались такие игры, как ***Dreamfall: The Longest Jounrey***, ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, ***Hitman: Blood Money***, ***Mark Ecko's Getting Up*** и другие. Церемония вручения MTV Video Music Awards состоялась 31 августа. Проектом с лучшим саундтреком признали гимн хип-хоп культуре Mark Ecko's Getting Up. В номинации «Лучшая музыка, сочиненная для игры» совершенно заслуженно победили **Джереми Соул** (Jeremy Soule) и твой любимый TESIV: Oblivion.

В свете подобных событий музыканты с большой охотой сотрудничают с разработчиками игр. Так, группа **Duran Duran** намерена дать виртуальный концерт для подписчиков онлайновой многопользовательской игры ***Second Life*** – разработчики сейчас изготавливают для музыкантов персональные, уникальные аватары. А любимицы американских тинейджеров, сестры-певички **Aly** и **AJ**, запишут песню для ***The Sims 2: Pets*** – причем, на тарабарщине, на которой «говорят» симы.



Aly и AJ научат симов петь.

РЭЙМАН БУДЕТ ТОЧНО В СРОК



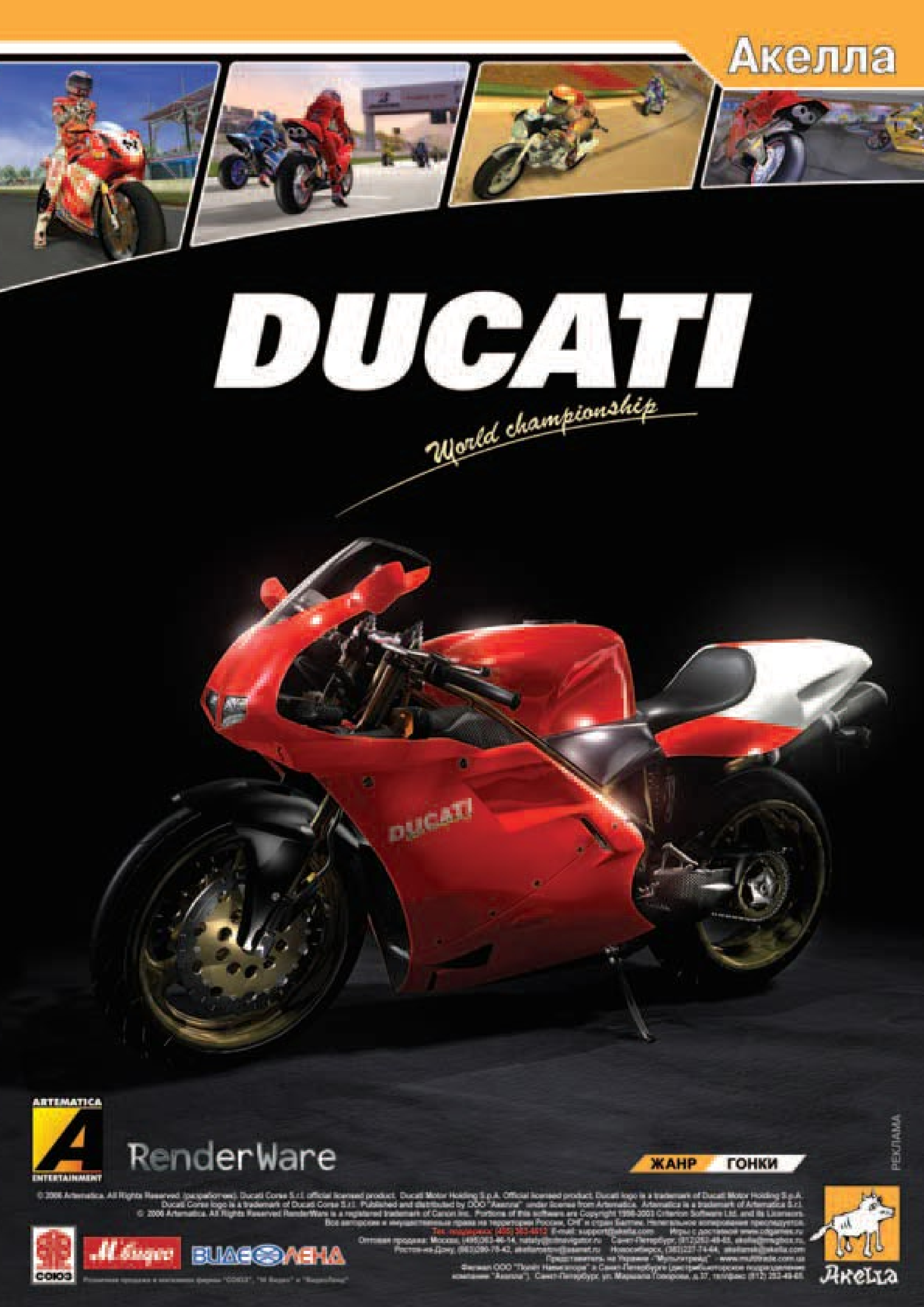
TimeShift снова «притормозили».

Разработка игр – как лечение зубов: хочется, чтобы все сделали быстро и качественно, но на деле так получается далеко не всегда. Возьмем, к примеру, шутер ***TimeShift*** от студии **Saber Interactive**. Изначально планировалось, что игра выйдет в январе 2006-го. Потом проект сменил издателя – им, вместо **Atari**, стала **Vivendi Games**, и дату релиза перенесли на сентябрь. Увы, недавно выход TimeShift вновь отодвинули – на 2007 год, чтобы «максимально использовать ее потенциал». Помимо TimeShift, отложен релиз нескольких других хитовых проектов. Многопользовательский шутер ***Unreal Tournament 2007*** в полном соответствии со своим названием выйдет в первой половине следующего года, а не под нынешнее Рождество, как утверждалось ранее. Похожая пакость приключилась и с ураганным экшеном ***Stranglehold*** – его релиз перенесли на первый квартал 2007-го.

На фоне многочисленных «отложений» нас очень порадовала компания **Ubisoft**. Она категорически опровергла слухи о задержке ***Rayman Raving Rabbids***, коротко прокомментировав слухи: «В этом году, на всех платформах».

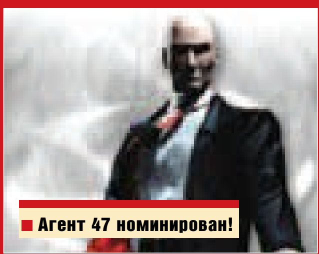


Рэйман торопится в магазины.


Акелла
DUCATI
World championship
DUCATI
ARTEMATICA
ENTERTAINMENT
RenderWare
ЖАНР
ГОНКИ
РЕКЛАМА
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Акелла


Сэм и Макс уже рядом.

Студия **Telltale Games**, где собрались ветераны квестостроения из **LucasArts**, приостановила выпуск эпизодов семейной адвенчуры ***Bone***. Успели выйти две серии игры, тепло принятой и критиками, и геймерами. Впрочем, не стоит расстраиваться – Bone принесена в жертву долгожданной ***Sam & Max***. Герои классической адвенчуры LucasArts и серии детективных комиксов за авторством **Стива Пурцелла** (Steve Purcell) снова появятся на наших мониторах в октябре. Приключения пса в шляпе и истеричного кролика будут выходить короткими эпизодами, по одному в месяц на протяжении полугода.


Агент 47 номинирован!

В Британии объявили номинантов премии **Golden Joystick Awards**, существующей с 1982 года. Победителей в 16-ти категориях выберут сами геймеры – путем интернет-голосования. Больше всего номинаций получили ***Call of Duty 2*** (семь), ***Hitman: Blood Money*** и ***Tomb Raider: Legend*** (по шесть), а также ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** (пять). Геймеры также определят игрового персонажа года – на это звание сейчас претендуют Марио, Агент 47, Лара Крофт, Принц Персии и Аликс Вэнс из ***Half-Life 2***. Результаты Golden Joystick Awards будут объявлены 27 октября в отеле Hilton в Лондоне.

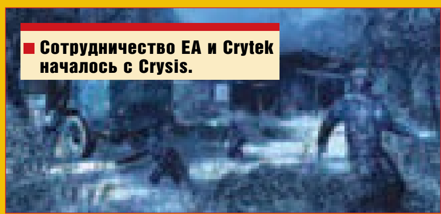
ХОДЯТ СЛУХИ

EA КУПИТ CRYTEK?


Crytek не продается?


Флорин: «Вы меня неверно поняли!»

Американская мега-корпорация **Electronic Arts** покупает компании с той же легкостью, с какой ты – хлеб и яблоки. В августе «электроники» прибрали к рукам немецкую студию **Phenomic**, известную по серии ***SpellForce***, а потом, если верить слухам, нацелились на базирующуюся во Франкфурте **Crytek**. Как сообщила солидная германская газета **Die Welt**, руководство EA намерено купить создателей шутеров ***Far Cry*** и ***Crysis***. Факт переговоров журналистам подтвердил сооснователь и один из директоров Crytek **Фарук Йерли** (Faruk Yerli). Он отметил, что окончательное решение не принято, и рассматриваются разные варианты. Вице-президент EA **Герхард Флорин** (Gerhard Florin) напустил тумана, ответив на конкретный вопрос Die Welt «Так покупаете или нет?» следующее: «Crytek – очень, очень интересный кандидат».


Сотрудничество EA и Crytek началось с Crysis.

Партнерские отношения Electronic Arts и Crytek длятся вот уже два года. В 2004-ом, как только американцы пронюхали о Crysis, они явились к немцам с двумя чемоданами денег и получили право издавать новую игру. Казалось бы, все предпосылки для многомиллионной сделки есть. Однако Electronic Arts опровергла слухи о покупке Crytek. Флорин обиженно сообщил, что его неправильно поняли. А вот Йерли молчит. Может, он ведет переговоры с другим издательством? Время покажет.

MICROSOFT ДУМАЕТ О РУССКИХ ГЕЙМЕРАХ


Alan Wake дружит с Microsoft и Windows Vista.

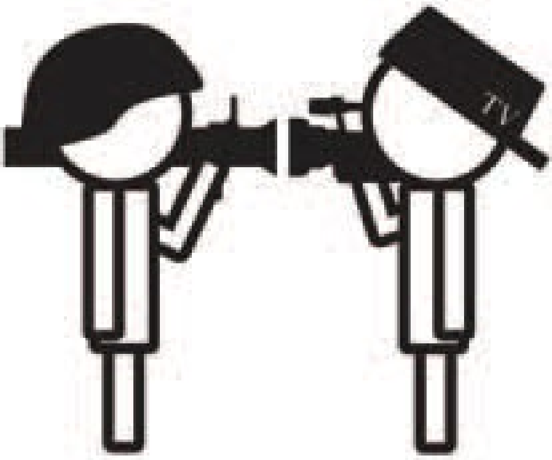
Компания **«Майкрософт Рус»** объявила об организации нового подразделения с длинным и грозным названием – Департамент по продвижению программно-аппаратных развлекательных платформ. Чем оно займется? Как следует из названия: продвигать в России продукты **Microsoft** и в первую очередь компьютерные игры. Руководителем подразделения стал **Алексей Бадаев**, ранее возглавлявший в «Майкрософт Рус» Департамент по развитию бизнеса.

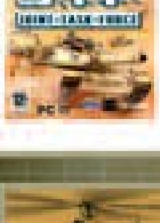
– Мы будем стараться удовлетворить интерес и потребности геймеров, – заявил Алексей Бадаев. *– Microsoft уже много лет создает знаменитые компьютерные игры, среди которых **Flight Simulator**, **Age of Empires**, **Rise of Nations**. И сейчас важно в полной мере представить их на рынке России.*

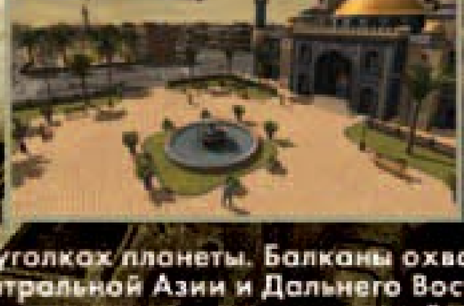
Для нас, геймеров, формирование подобного департамента – большая удача, тем более накануне выхода операционки **Windows Vista**. Сейчас Microsoft как никогда ранее внимательно относится к играм для PC и готовит к премьере «Висты» множество хитовых проектов.

Кстати, вопрос об официальном появлении на российском рынке приставки нового поколения **Xbox 360** пока не решен.

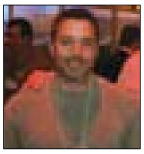

Пока не ясно, придет ли Xbox 360 в Россию.






ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Скотт Миллер**, основатель и глава компании **3D Realms

«Мой кумир – Брюс Ли. Я стал изучать восточные единоборства в 1973 году после того, как увидел его фильм Enter the Dragon. Теперь у меня черные пояса в двух разных стилях. Отличительная черта Брюса Ли – доброжелательность к инновациям. Его не сдерживали традиции школ единоборств. Этот принцип я применяю в отношении игр, к разработке которых причастен. ***Prey*** и ***Duke Nukem Forever*** – не исключение».



Halo станет комиксом.

Недавно издательство **Electronic Arts** добровольно рассталось с Джеймсом Бондом, и права на разработку и издание игр о супершпионе – отныне и по 2014 год – перешли к **Activision**. Многие предполагали, компания сделает все возможное, чтобы выпустить свою первую игру об агенте 007 чуть позже ноябрьской премьеры **Casino Royale**, 21-ой части «бондианы». Однако в Activision даже не думали спешить. Следующий проект о супершпионе выйдет лишь в 2008 году, одновременно с 22-ым фильмом. Разработка поручена студии **Treyarch**.

18 октября – официальная дата релиза Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

ЮНЫЕ ГОДЫ ЛЮКА СКАЙУОКЕРА



Создатели Second Sight теперь работают на LucasArts.

Несмотря на то что последний фильм из серии «Звездные войны» вышел в мае прошлого года и формально сага завершена, компания **LucasArts** продолжает зарабатывать звонкую монету на джедаях. И судя по всему, не собирается делать даже небольшую передышку. Как стало известно, в будущем году нас ждет очередной высокобюджетный проект, действие которого развернется в любимой далекой-далекой галактике. Релиз игры будет приурочен к празднованию тридцатилетия выхода первого фильма из цикла «Звездные войны». Пока о проекте не известно ровным счетом ничего, кроме того, что он расскажет о событиях, которые произошли между третьим и четвертым эпизодом саги. То есть после «Мести ситхов», но до «Новой надежды». Вероятно, нам покажут тинейджера Люка Скайуокера, еще совсем молодого Хана Соло и расскажут о зарождении повстанческого движения.

– Игра поможет закрыть пробелы в истории «Звездных войн», – гордо говорит президент LucasArts **Джим Вард** (Jim Ward). – *Кое о чем вы узнаете впервые!* Параллельно с нагнетанием ажиотажа, LucasArts заключила договор на разработку новой игры с британской студией **Free Radical Design**. Вард скрывает, над каким проектом будут трудиться создатели серии консольных шутеров ***TimeSplitters*** и экшена ***Second Sight***. Но есть подозрения…



Все меняется, джедаи остаются.

УБЫТКИ, УБЫТКИ, УБЫТКИ…



Люди Икс подвели Activision.



Alone in the Dark будет не скоро.

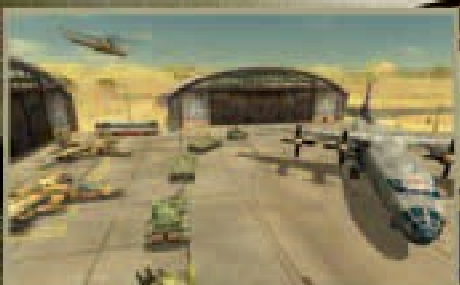
Игровые издательства, как и положено порядочным налогоплательщикам, вновь отчитались о своих финансовых результатах. Хвастаться им нечем. Даже могучая **Electronic Arts** за квартал, завершившийся 30 июня, потеряла 81 миллион долларов. Потери обусловлены реструктуризацией в компании и высокой стоимостью разработки для консолей нового поколения. Главным бестселлером за отчетный квартал стал футбольный симулятор ***2006 FIFA World Cup*** – 2.8 миллионов проданных экземпляров.

Издатель № 2 – компания **Activision** – за тот же самый период понес убытки в размере 18 миллионов долларов. В неудачах винят экшен ***X-Men: The Official Game***, плохо встреченный и критиками, и геймерами. Тем не менее, в целом за текущий финансовый год Activision надеется получить миллиард долларов прибыли.

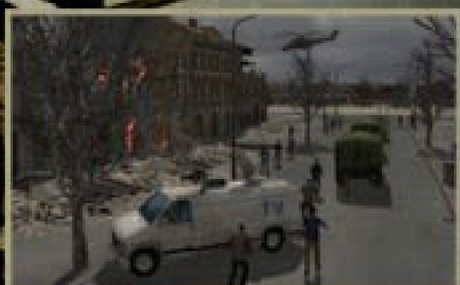
Хуже всех дела у **Atari**. Убытки французского издательства составили «всего» 7.1 миллиона долларов лишь благодаря продаже прав на игровую серию ***Driver***. Также стало известно, что хоррор-экшен ***Alone in the Dark*** задерживается и не появится в продаже раньше второго квартала 2007 года.

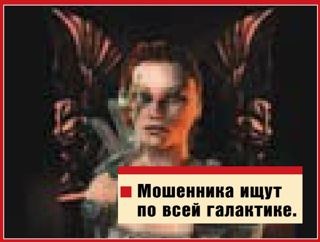











Мошенника ищут по всей галактике.

АФЕРА В EVE ONLINE

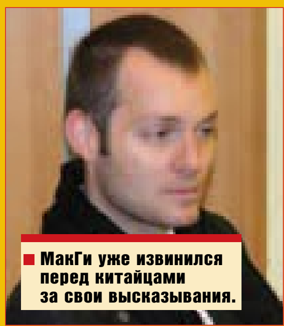
Подписчики довольно популярного онлайнового проекта ***Eve Online*** до сих пор в шоке – сотни игроков лишились своих виртуальных сбережений. Разработчики – исландская компания **CCP Games** – отмалчиваются и не желают как-либо компенсировать убытки.
Полгода назад некий **Cally** открыл **Eve Intergalactic Bank**, банк, который хотя и был виртуальным, по функциям не отличался от любого швейцарского. Предприимчивый игрок брал деньги на хранение, давал в долг и исправно платил проценты тем, кто доверил ему свои «киберденьги». Однако спустя четыре месяца работы банк прекратил свое существование, а Cally обратил деньги других игроков в реальные баксы (разработчики Eve Online всячески поддерживает подобные операции) и исчез. Фактически он ограбил своих вкладчиков на 170 тысяч долларов. Произошедшее является самой крупной виртуальной аферой в истории человечества.
Привлечь Cally к ответу юридически невозможно – преступления в киберпространстве пока не регулируются никакими законами. Чувствуя, что ему ничего не угрожает, мошенник даже записал издевательское видеообращение к подписчикам Eve Online. И это, безусловно, ошибка – бывшие вкладчики могут разыскать его и разобраться с ним безо всяких судов. Кулаками, например.


Руководство CCP Games замалчивает инцидент.

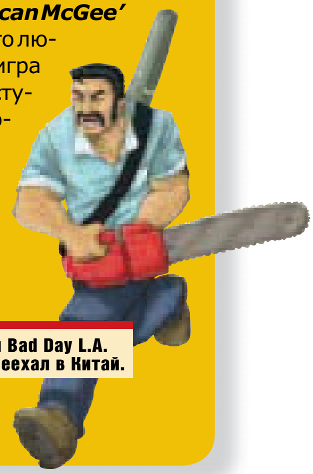
МАКГИ ЦЕНИТ ДЕШЕВЫЙ ТРУД


МакГи расскажет еще одну сказку на мотив Alice.

Известный гейм-дизайнер **Американ МакГи** (American McGee), как всегда, полон идей. Он только что завершил работу над сатирическим экшеном ***Bad Day L.A.*** (читай рецензию в этом номере) и тут же взялся за новый проект. В своем интернет-блоге МакГи сообщил: вместе с группой коллег он создает новую студию. Причем не в США, а в Шанхае. Напомним, что вот уже больше года Американ живет в Китае, куда переехал, чтобы в должности креативного директора гонконгской студии **Enlight Software** руководить разработкой Bad Day L.A.


МакГи уже извинился перед китайцами за свои высказывания.

И все-таки, почему Шанхай? В своем недавнем интервью МакГи, как заправский капиталист, весьма нелестно охарактеризовал китайский игропром. По его словам, китайцы слабы по части идей и способны делать хорошие игры, но только если за ними постоянно присматривать. Когда же МакГи спросили, есть ли плюсы у геймдева Поднебесной, циник с ухмылкой ответил: «Рабочая сила здесь очень дешева».
Сейчас новая студия активно нанимает сотрудников. Первой игрой компании станет экшен, действие которого развернется в мрачной сказочной вселенной. Скорее всего, МакГи попытается реанимировать один из своих старых, незавершенных проектов: ***American McGee's Oz*** или ***American McGee' Grimm***. Что любопытно, игра будет поступать в продажу короткими сериями, подобно ***SiN Episodes***.

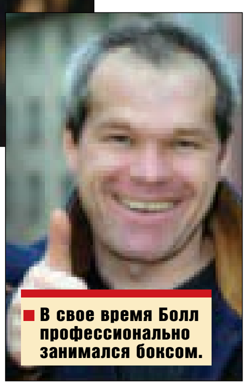

Благодаря Bad Day L.A. МакГи переехал в Китай.

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

ОКАЗЫВАЕТСЯ, БОЛЛ НЕ ШУТИЛ...


Критики доконали Болла, разгромив его фильм BloodRayne.

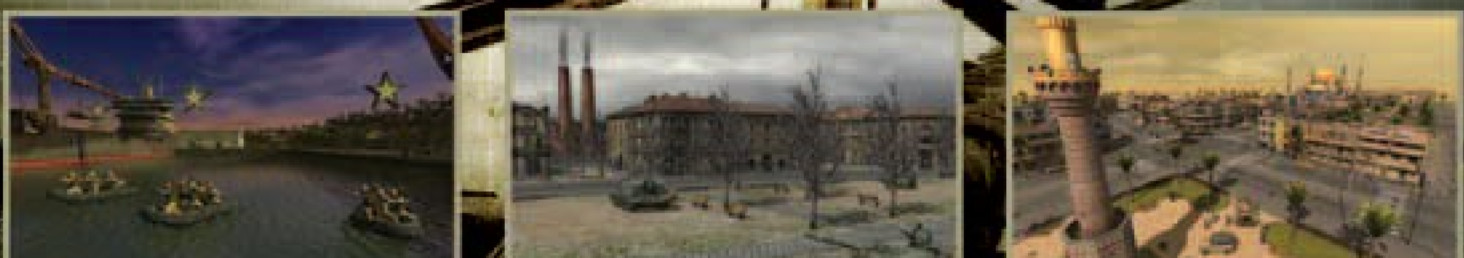
Как мы сообщали ранее, немецкий режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll), опозоривший игровые серии ***House of the Dead***, ***Alone in the Dark*** и ***BloodRayne***, пригласил на боксерский ринг пятерых журналистов, опубликовавших хотя бы пару негативных рецензий на его «шедевры». Многие посчитали вызов глупой шуткой, однако Болл серьезен как никогда, и матчи состоятся. Спонсором мероприятия, получившего название **Raging Boll**, стало крупное интернет-казино **GoldenPalace.com**. Четыре боя назначены на 23 сентября в Ванкувере, еще один пройдет в Испании. Пятерка критиков для битья уже отобрана. Среди «счастливчиков» – в основном журналисты с веб-сайтов, включая такие популярные, как **Something Awful** и **Ain't It Cool News**. Ни сценарист «Сайлент Хилл» **Роджер Эвери** (Roger Avary), ни **Квентин Тарантино** (Quentin Tarantino), которым Болл послал персональные приглашения, не отозвались.

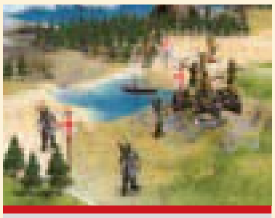

В свое время Болл профессионально занимался боксом.

Мы обязательно сообщим тебе о результатах боев. Напоследок напоминаем, что кадры боксерских матчей с критиками немецкий режиссер намерен использовать в своем следующем фильме, снимаемом по мотивам экшен-серии ***Postal***.

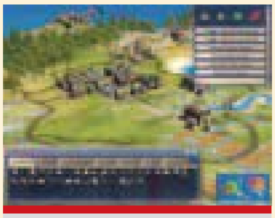








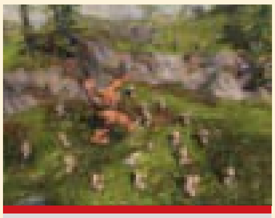
■ Civilization IV: Warlords



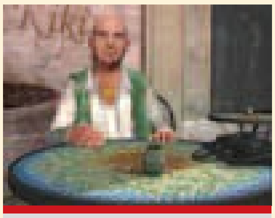
■ Civilization IV



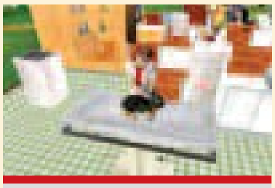
■ Darkstar One



■ LOTR: The Battle for Middle-Earth II



■ Nancy Drew: Danger By Design



■ Paws & Claws Pet Vet

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / АВГУСТ 2006 ГОДА

6 – 12 августа

Название игры	Издатель
01. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. Nancy Drew: Danger By Design	**Her Interactive**
04. Civilization IV: Warlords	**2K Games**
05. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
06. Cars: Radiator Springs Adventures	**THQ**
07. The Sims 2 Family Fun Stuff	**Electronic Arts**
08. Civilization IV	**2K Games**
09. Paws & Claws Pet Vet	**Valusoft**
10. Age of Empires III	**Microsoft**

13 – 19 августа

Название игры	Издатель
01. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. Nancy Drew: Danger By Design	**Her Interactive**
04. Civilization IV: Warlords	**2K Games**
05. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
06. Roller Coaster Tycoon 3: Gold	**Atari**
07. Cars: Radiator Springs Adventures	**THQ**
08. The Sims 2 Family Fun Stuff	**Electronic Arts**
09. Civilization IV	**2K Games**
10. Sim City 4 Deluxe	**Electronic Arts**

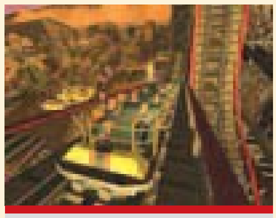
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / АВГУСТ 2006 ГОДА

13 – 19 августа

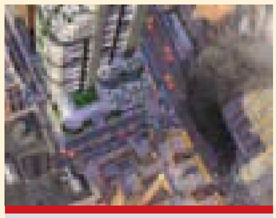
Название игры	Издатель
01. The Sims 2	**Electronic Arts**
02. Command & Conquer: The First Decade	**Electronic Arts**
03. LOTR: The Battle for Middle-Earth II	**Electronic Arts**
04. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
05. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**Take Two**
06. Football Manager 2006	**SEGA**
07. World of Warcraft	**Vivendi Games**
08. Darkstar One	**Ascaron**
09. Civilization IV	**Take Two**
10. Civilization IV: Warlords	**Take Two**

20 – 26 августа

Название игры	Издатель
01. The Sims 2	**Electronic Arts**
02. The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
03. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**Take Two**
04. LOTR: The Battle for Middle-Earth II	**Electronic Arts**
05. Football Manager 2006	**SEGA**
06. Star Wars: Empire at War	**LucasArts**
07. World of Warcraft	**Vivendi Games**
08. Command & Conquer: The First Decade	**Electronic Arts**
09. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
10. Civilization IV	**Take Two**



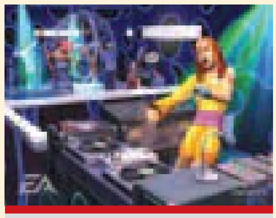
■ Roller Coaster Tycoon 3: Gold



■ Sim City 4 Deluxe



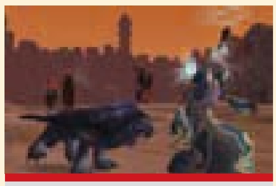
■ Star Wars: Empire at War



■ The Sims 2: Nightlife



■ The Sims 2



■ World of Warcraft

В августе в чартах вновь наступила тишь да благодать. Такое впечатление, что геймеры по обе стороны Атлантики слегка отвлеклись на ***Prey*** и ***Titan Quest***, а потом опомнились и возопили: «Что же мы делаем? У нас же есть ***The Sims 2*** и ***World of Warcraft***!» И давай опять покупать эти проверенные временем хиты.
Кстати, ты знаешь, что американцы ходят в магазины за играми всей семьей? Согласно социологическим исследованиям, так оно и есть. Вот и получается: сынишке покупают аркаду ***Cars: Radiator Springs Adventures***, дочурке – адвенчуру ***Nancy Drew: Danger By Design***, маме-домохозяйке – симулятор ветеринара ***Paws & Claws Pet Vet***, а папаша берет старую добрую «Циву». Если же у семейства бюджет на развлечения ограничен, в корзинку кладут ***Roller Coaster Tycoon 3: Gold***.
В Великобритании ситуация похожая, однако изредка в чартах попадаются приятные сюрпризы. Например, ***Darkstar One***, неплохой немецкий космосимулятор. Также в августе, непонятно в силу каких причин, англичане чрезвычайно охотно покупали ***Command & Conquer: The First Decade***, DVD-сборник, куда вошли все части знаменитой стратегической серии. Вероятно, фэны тренируются в ожидании выхода ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. И это правильно!

За чартами присматривал
Иван “Nemezido” Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Октябрь – декабрь 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Empires III: The WarChiefs	Strategy	10 октября 2006
Anno 1701	Strategy	26 октября 2006
ArchLord	MMORPG	03 октября 2006
Armed Assault	Shooter	IV квартал 2006
Avatar: The Last Airbender	Action	10 октября 2006
Backyard Basketball 2007	Simulation	14 ноября 2006
Battlefield 2142	Shooter	10 октября 2006
Bionicle Heroes	Action	07 ноября 2006
Broken Sword: The Angel of Death	Adventure	Осень 2006
Caesar IV	Strategy	26 сентября 2006
Call of Juarez	Shooter	05 сентября 2006
Crysis	Shooter	Осень 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Action	24 октября 2006
Desperados 2: Conspiracy	Action	IV квартал 2006
Desperate Housewives: The Game	Simulation	05 октября 2006
Dominions 3: The Awakening	Strategy	Октябрь 2006
El Matador	Shooter	29 сентября 2006
EverQuest II: Echoes of Faydwer	MMORPG	14 ноября 2006
F.E.A.R. Extraction Point	Shooter	24 октября 2006
Fenimore Fillmore's Revenge	Adventure	Осень 2006
FIFA 07	Simulation	03 октября 2006
Flight Simulator X	Simulation	17 октября 2006
FUEL	Racing	26 сентября 2006
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Strategy	Осень 2006
Genesis Rising: The Universal Crusade	Strategy	16 октября 2006
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	Ноябрь 2006
Gothic III	RPG	13 октября 2006
Guild Wars: Nightfall	MMORPG	27 октября 2006
Just Cause	Action	27 сентября 2006
Left Behind: Eternal Forces	Action	07 ноября 2006
Marvel Ultimate Alliance	Action/RPG	Осень 2006
Nancy Drew: Creature of Kapu Cave	Adventure	Октябрь 2006

Название	Жанр	Дата выхода
NBA Live 07	Simulation	25 сентября 2006
Need for Speed Carbon	Racing	Ноябрь 2006
Neverwinter Nights 2	RPG	17 октября 2006
Pac-Man World Rally	Racing	Осень 2006
Phantasy Star Universe	RPG	24 октября 2006
Rayman Raving Rabbids	Action	IV квартал 2006
Resident Evil 4	Action	Осень 2006
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Adventure	Осень 2006
Sam & Max	Adventure	Октябрь 2006
Scarface: The World is Yours	Action	08 октября 2006
Secret Files: The Tunguska	Adventure	Осень 2006
Sid Meier's Railroads!	Simulation	23 октября 2006
Snoopy vs. the Red Baron	Action	Октябрь 2006
Sonic Riders	Racing/Action	IV квартал 2006
Star Trek: Legacy	Strategy	07 ноября 2006
Star Wars Empire at War: Forces of Corruption	Strategy	16 октября 2006
Stronghold Legends	Strategy	03 октября 2006
Test Drive Unlimited	Racing	24 октября 2006
Tiger Woods PGA Tour 07	Simulation	10 октября 2006
The Guild II	Simulation	16 октября 2006
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II – The Rise of the Witch-king	Strategy	Декабрь 2006
The Sims 2: Pets	Simulation	20 октября 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Action	18 октября 2006
Video Game Tycoon	Strategy	Осень 2006
War Front: Turning Point	Strategy	02 октября 2006
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade	Strategy	Октябрь 2006
Warhammer: Mark of Chaos	Strategy	Октябрь 2006
Worldwide Soccer Manager 2007	Simulation	Октябрь 2006
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	Simulation	17 октября 2006

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	IV квартал 2006
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	Ноябрь 2006
Ex Machina: Меридиан 113	Таргем	Бука	Action	Декабрь 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Осень 2006
Heroes of Might & Magic V: Владыки Севера	Nival Interactive	Nival Interactive	Strategy	Ноябрь 2006
Maelstrom	KDV Games	1С	Strategy	Октябрь 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	IV квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	I квартал 2007
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1С	Action	IV квартал 2006
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1С	Shooter	2006
Адреналин 2: Час пик	Gaijin Entertainment	1С	Racing	IV квартал 2006
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	Shooter	Октябрь 2006
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2006
Дневной Дозор	Таргем	ND Games	Strategy	IV квартал 2006
Искусство войны: Gluk'Oza RTS	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	IV квартал 2006
Звездное наследие 0: Корабль поколений	Step Creative Group	Не объявлен	Action/RPG	IV квартал 2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	Осень 2006
Магия крови: Время теней	SkyFallen Entertainment	1С	Action/RPG	2006
Метро-2: Смерть вождя	Орион	Бука	Shooter	28 сентября 2006
Меченосец	TM Studios	Акелла	Action	Октябрь 2006
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	IV квартал 2006
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	IV квартал 2006
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1С	Action	IV квартал 2006
Отель	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	IV квартал 2006
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1С	Action	2006
Петька 007: Золото Партии	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Осень 2006
Проект, ранее называвшийся Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	2006
Стальные монстры: Союзники	Леста	Бука	Strategy	Ноябрь 2006
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	Декабрь 2006
Хроники Тарра: Призраки звезд	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



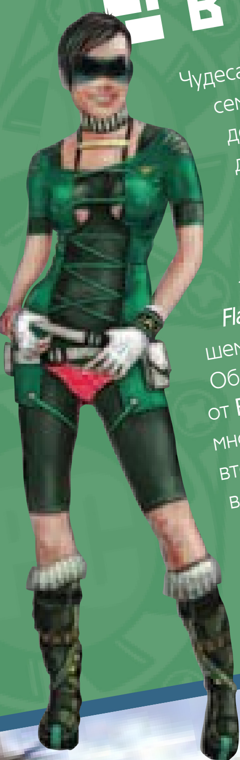




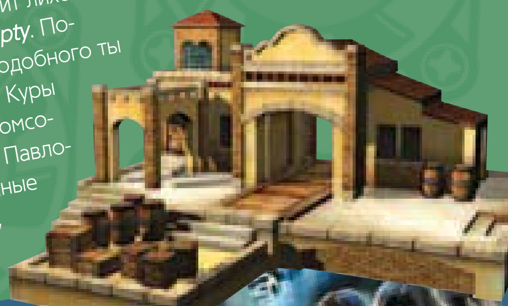




В ОЖИДАНИИ ЧУДА



Чудеса близко, уже совсем рядом. Еще неделька-другая – и долгожданные хиты посыплются на нас как из рога изобилия. Мы уже рассказывали об *Operation Flashpoint 2*, теперь пишем об *Armed Assault*. Оба тактических шутера от **Bohemia Interactive** во многом похожи. Вот только вторая часть OPF может и вовсе не появиться на свет, а Armed Assault выйдет уже в этом году. Очередной шедевр зреет в недрах знаменитой **Firaxis Games**. Пускай *Sid Meier's Railroads!* для неопытных игроков – пустой звук, но для геймеров со стажем – отличный повод вспомнить молодость. Ведь новые паровозики столь же привлекательны, как и те, что мы видели шестнадцать лет назад. Продолжает удивлять **Relic Entertainment**. Авторы готовят уже второе по счету дополнение к великолепной стратегии *Warhammer 40.000: Dawn of War*. На этот раз нас ожидают сразу две новые расы и необычайно интересная кампания. От души зажгла **Electronic Arts**. Давненько мы не встречали игру со столь длинным названием – *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II – The Rise of the Witch-king*. Впрочем, название особой роли не играет. Главное – чтобы геймплей не подкачал. Не отстают от западных коллег и отечественные разработчики. В скором времени в продажу поступит лихой шутер *You Are Empty*. Поверь, ничего подобного ты еще не видел! Куры Ленинского Комсомола, собаки Павлова, разъяренные спортсмены, пожарники-мутанты – такому набору врагов позавидовала бы сама *Psychotoxic*. Вот только творение **Nuclearvision Entertainment** и выеденного яйца не стоило, а You Are Empty обещает стать одним из самых необычных проектов на постсоветском пространстве. А там, глядишь, и за рубежом всем жару задаст.





Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов, посвященных одному и тому же проекту, сразу. Эта рубрика заглушит твой информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

BATTLEFIELD 2142

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: 10 октября 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: battlefield2142.ea.com



Ты не поверишь, но к нам в руки попала рабочая бета-версия *Battlefield 2142*! Поиграть удалось на одной карте из режима «Титан». Ощущения только положительные. Боец любого класса теперь может носить с собой кучу разных приспособлений вроде стационарной пушки или самонаводящейся мины. Хотя арсенал гаджетов изначально скуден, он пополняется по мере роста в рангах. Из новой техники больше всего запомнился шагающий робот (даже и не думай стрелять на ходу – экран немилосердно трясет) и танк, парящий низко над землей (умеет стрейфиться!). Никаких нареканий относительно баланса сил не возникло: все решает слаженность игроков и их мастерство. Однако новичкам придется несладко. Даже ветераны, снискавшие славу в предыдущих частях *Battlefield*, первое время едва ли понимают, что происходит вокруг. Необычный интерфейс и суета футуристического боя сбивают с толку. Впрочем, буквально через полчаса начинаешь чувствовать себя как дома. Словом, на данном этапе Battlefield 2142 смотрится молодцом. Изменений, по сравнению с *Battlefield 2*, предостаточно, да и графический движок не подводит. Ждем с нетерпением! Игра выйдет уже 10 октября этого года.

HEAVY RAIN

ЖАНР ИГРЫ: Не объявлен
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.quanticdream.com



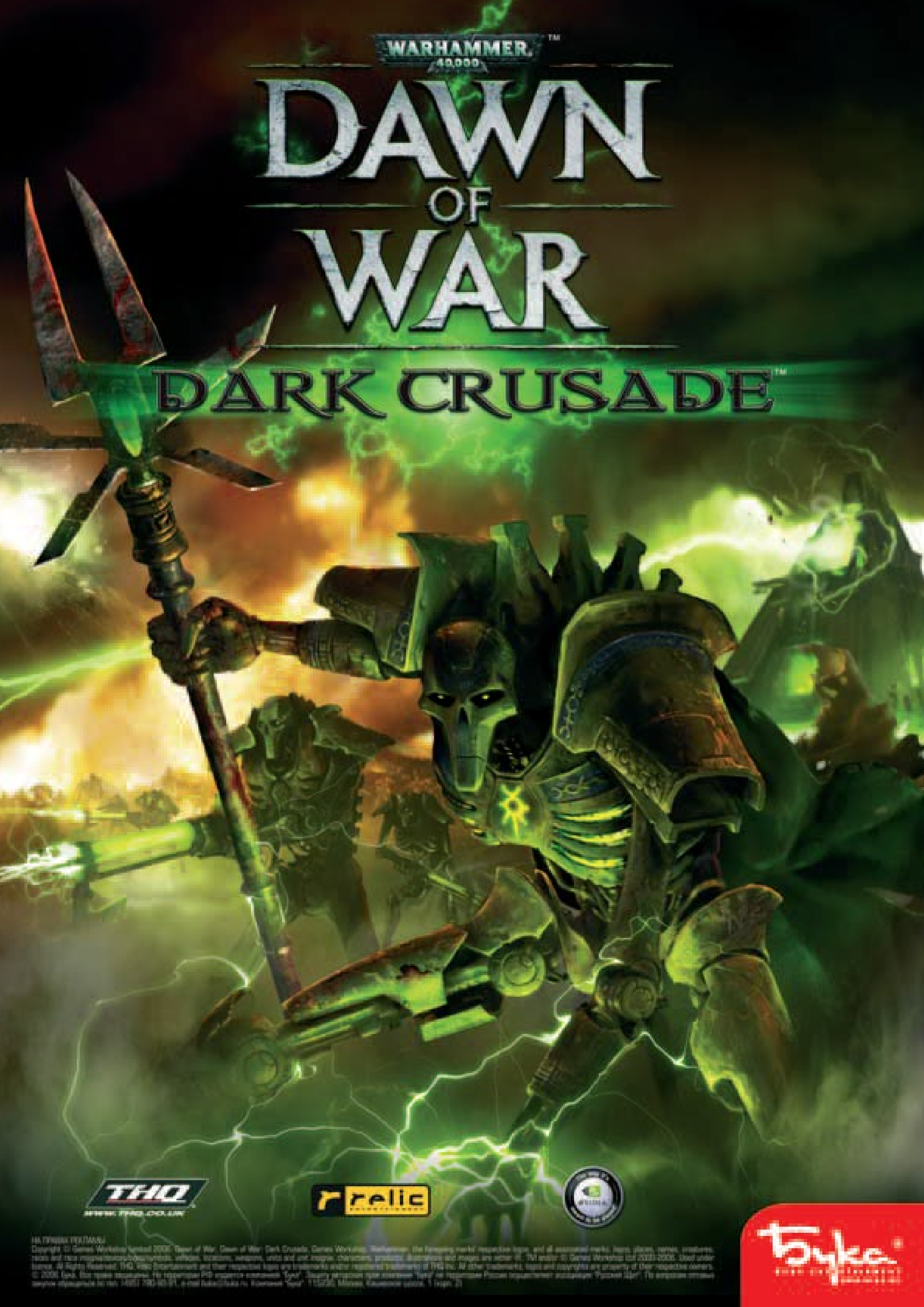
После успеха *Fahrenheit*, игры, вырвавшейся за рамки традиционных жанров и более всего подходящей под определение «интерактивный триллер», студия Quantic Dream у всех на слуху. Ее следующее творение – *Heavy Rain* – выйдет на компьютере и консолях нового поколения в 2007 году.
Разработчики не говорят о жанровой принадлежности, да и геймплей описывают скупыми, малопонятными, хоть и интригующими фразами. Ставка делается на «инновационную игровую механику и эмоциональное вовлечение геймера». О технической стороне Heavy Rain известно немногим больше. На первых скриншотах главная героиня по имени Орели Брансилон выглядит просто потрясно. Отличить ее от настоящей женщины практически невозможно – одни лишь морщинки на лбу чего стоят! Но главное – слезы девушки. Они точь-в-точь как настоящие. Вкупе с анимированными (при помощи технологии motion capture) веками, зрачками, пальцами и языком эти слезы действительно способны растрогать и «эмоционально вовлечь»...
Как только разработчики расщедрятся на новую информацию и скриншоты, мы обязательно напишем большое превью.

МЕТРО 2033

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.4a-games.com



Многострадальный шутер *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* еще не вышел, а часть разработчиков этой игры, основав студию 4A Games, уже корпит над хоррор-экшеном *«Метро 2033»*. В основу проекта положен одноименный фантастический роман Дмитрия Глуховского, изображающий Москву будущего.
Автор и сценаристы предрекают настоящий апокалипсис, после которого сохранившие человеческий облик горожане переселятся под землю в разветвленную сеть метрополитена. Станции превратятся в мини-государства с разным и порой шокирующим политическим устройством, а свободно конвертируемой валютой станут патроны. Артему, главному герою игры, предстоит опасный путь от ВДНХ до центра метро. Юноша должен предупредить обитателей подземного мира о смертельной опасности в лице наступающих с поверхности странных существ, именуемых «Темными». По дороге он встретит множество NPC и орды агрессивных мутантов. Тварей можно шумно расстреливать в открытую или тихонько убивать, подкравшись сзади. Среди обещаний разработчиков – управляемый транспорт (бронированная дрезина), разные виды оружия, мини-игры и несколько концовок.


WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
DARK CRUSADE
THQ
www.thq.co.uk
relic
Бука

NEED FOR SPEED CARBON





ЖАНР ИГРЫ
Racing
РАЗРАБОТЧИК
EA Black Box
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp
ДАТА ВЫХОДА
10 ноября 2006 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №8 (32)

ХОРОШО: Очаровательная актриса **Эммануэль Вогье** (снималась в фильме «Пила 2», сериале «Зачарованные») появится в видеороликах; безбашенные гонки по серпантину; командные соревнования; более полусотни машин на выбор.

ПЛОХО: Опять стритрейсинг. После ***NFS: Underground***, ***NFS: Underground 2***, ***NFS Most Wanted*** и вороха аналогичных проектов тема изрядно приелась; по сравнению с последней частью серии полиция играет менее важную роль; гонки проходят только ночью.



HELLGATE: LONDON





ЖАНР ИГРЫ:
Action/RPG
РАЗРАБОТЧИК:
Flagship Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.hellgatelondon.com
ДАТА ВЫХОДА:
2007 год
МЫ ПИСАЛИ:
Превью в №4 (28)

ХОРОШО: Игру делает **Билл Ропер** (Bill Roper) – главный идеолог серии ***Diablo***; место действия – всамделишный Лондон; три класса персонажей (пока известны только два: Тамплиер и Мистик); возможность комбинирования функций оружия и заклинаний.

ПЛОХО: Не так давно китайский хакер якобы выкрал код игры из сети компании **Flagship Studios** (подробности читай в «Новостях» прошлого номера). Не исключено, что из-за этого инцидента разработчики отложат релиз.





Ищи видеопревью на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action / First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Bohemia Interactive Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 100
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.armedassault.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2006 года

Текст: Александр Краснов

ОПЕРАЦИЯ ФЛЭШПОИНТ 2: ARMED ASSAULT

НА ВОЙНЕ, КАК НА ВОЙНЕ

Многие разработчики вечно доказывают игрокам, что их шутер – самый правдоподобный и нагляднее других передает ужасы и тяготы настоящего наземного боя. Чаще всего в таких «симуляторах сражений» участвует бравый спецназовец, увешанный парой ракетниц и тремя автоматами. В одиночку супермен выносит армию террористов, «скушав» за миссию всего две аптечки. И многих такое положение дел в жанре FPS устраивает. Но только не чешскую студию Bohemia.

Пять лет назад ребята сделали *Operation: Flashpoint* – удивительно комплексный и необычный экшен. Игроки, привыкшие всегда оказываться в гуще захватывающих событий, просто терялись на его бескрайних просторах.

Тебя – рядового армии США – никто не ждал, чтобы начать наступление. Никто не задерживал транспорт, чтобы вытащить твой зад из пекла. Искушенные поклонники FPS впервые «примерили» на себя столь непривычную и в некоторой степени шокирующую роль. Впрочем, сложность даже помогла игре собрать целую когорту фанатов. Некоторые и по сей день продолжают ваять модификации для любимой игры. Авторы занялись, было, продолжением, но вскоре поссорились с издательством Codemasters и потеряли права на торговую марку. Bohemia не растерялась и быстренько взялась за другой экшен – *Armed Assault*.

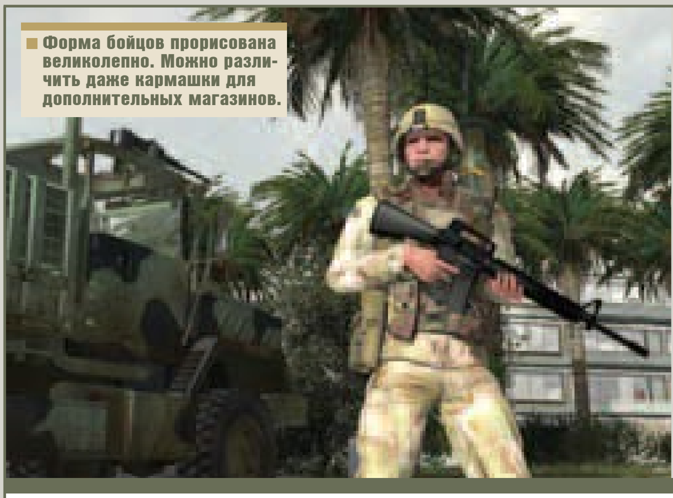
Как и прежде тебя забросят на вымышленный остров площадью в 400 квадратных километров с винтовкой, парой обойм и нашивками рядового на груди. К слову, в Operation: Flashpoint размеры игры были куда скромнее – всего сотня квадратных километров. Но и этого хватало с лихвой, чтобы затеряться в виртуальных лесах.

СЕВЕР ПРОТИВ ЮГА

Остров поделили между собой две враждующие стороны. Северная часть досталась социалистическому блоку, а южная – демократической республике, которую поддерживают Соединенные Штаты (отчасти напоминает отношения между Северной и Южной Кореей, не правда ли?). По сценарию, США отправляет тебя и нескольких военных экспертов провести учения в армии южан. Но не успели дорогие гости сойти с трапа, как тут же начинается война. Игрока втягивают в это противостояние и вскоре посылают сражаться против коммунистов-островитян.



МЕДИК, ЕСЛИ ПОТРЕБУЕТ ДОЛГ, ВОЗЬМЕТ СНАЙПЕРСКУЮ ВИНТОВКУ И ПРИКОНЧИТ ВРАГА



Форма бойцов прорисована великолепно. Можно различить даже кармашки для дополнительных магазинов.



«Сейчас этих идиотов скосит пулеметная очередь, а я останусь цел и невредим!»

Несмотря на то что в игре двадцать вполне определенных миссий, нам дадут полную свободу действий. Следовать сюжету вовсе не обязательно, тем более что никаких мудреных историй и раскрытий военных тайн не обещают. Можешь хоть в первую минуту сбежать из строя, угнать грузовик и отправиться на побережье любоваться закатом. Отряд не заметит потери бойца и отправится сражаться. Как видишь, мир игры прекрасно существует и без твоего внимания.

Но если вздумаешь поучаствовать в баталиях, то обнаружишь множество возможностей, которым позавидовала бы сама *Battlefield*. Хочешь – бегай с винтовкой или сядь за руль транспортного средства. А если потянет покорять воздушные и водные просторы, тебя ждут штурвалы самолетов и кораблей. Доступен абсолютно любой транспорт, будь то джип или даже реактивный истребитель. А всего заявлено более 30-ти типов военной техники. И не забывай, что кататься разрешат как на американских машинах, так и на трофейных советских агрегатах. При этом управление танком и вертолетом не будет существенно различаться. Авторы отказались от симуляции боевых машин, поэтому даже бомбардировщик будет пилотироваться как в летной аркаде.

Не меньше свободы обещано и во время прохождения заданий. Представь себе, что твоему взводу приказали сопроводить конвой с базы на передовую. Как выполнить эту задачу? Можно рассадить своих людей по грузовикам и двинуться по дороге, но тогда велика опасность угодить в засаду и быстро погибнуть. Парочка танков в хвосте и в середине колонны немного повысит шансы прорваться. Но лучше незаметно двигаться вдоль шоссе на безопасном расстоянии и со снайперских позиций уничтожать врага. Предел возмож-

ВТОРАЯ ЧАСТЬ ОТМЕНЯЕТСЯ?

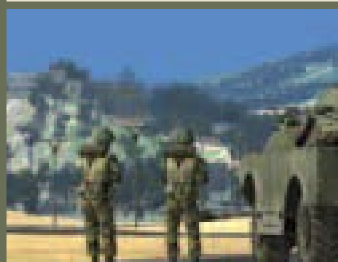
Разработка ***Operation: Flashpoint 2*** шла полным ходом, появились даже первые картинки. Но из-за разногласий авторов с **Codemasters** о проекте, похоже, решили забыть. Официально продолжение не заморожено и находится под чутким надзором издателя. Страничка игры в интернете даже предлагает проголосовать за ее выход. Но воз и ныне там. **Bohemia**, в свою очередь, создает аналогичный шутер под рабочим названием ***Game 2***. Как знать, быть может, стороны договорятся, и вторая часть OPF все-таки поступит в продажу.



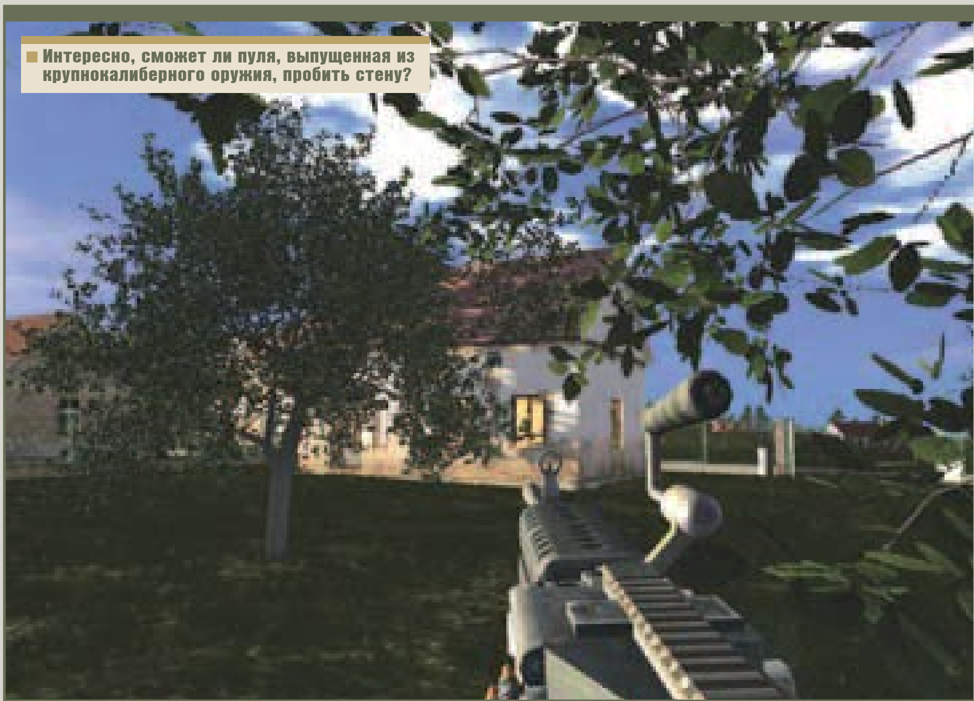


Сражаться придется не только в чистом поле, но и на улицах небольших городов.

9 ЖИЗНЕЙ СОЛДАТА

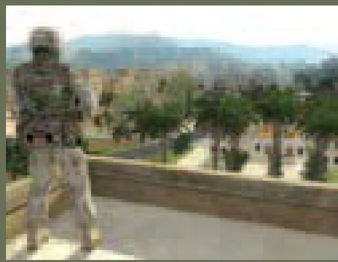


Оригинальная *Operation: Flashpoint* была сложной не только потому, что главного героя убивали буквально с пары выстрелов, а порой даже с одного. Прежде всего, здорово мешало ограниченное количество сохранений. За миссию можно было «записаться» всего лишь единожды! В *Armed Assault* разработчики пошли навстречу игрокам и сняли это нелепое ограничение. Отныне ты волен сохраняться сколько душе угодно, даже во время боя.



Интересно, сможет ли пуля, выпущенная из крупнокалиберного оружия, пробить стену?

ВОЕННЫЙ СИМУЛЯТОР



После успеха *Operation: Flashpoint* студией Bohemia заинтересовались не только издатели. К чехам обратились военные с просьбой создать для них симулятор боевых действий. И ребята выполнили заказ, разработав Virtual Battlefield System (VBS) – программу, которая теперь стоит на вооружении у армий США, Австралии и других стран. Опыт, полученный во время работы над этим тренажером, авторы как раз используют в *Armed Assault*.

ностей в Armed Assault только один – фантазия игрока.

Если ты случайно провалишь операцию, ее не придется начинать заново. Например, получив приказ сдержать натиск врага, твой взвод затаился в небольшом лесочке. И вот на горизонте появляются десятки пехотинцев, джипы с пулеметчиками и вертолеты. Если испугаешься, прижмешься к сырой земле и пропустишь наступление, игра не выдаст на экран укорительное "Game Over". Вот только неприятель с легкостью займет дружественный город, и следующее поручение выполнять будет труднее.

КТО ШАГАЕТ ДРУЖНО В РЯД?

В *Operation: Flashpoint* мы примеряли шкуру простого солдата. Убить такого противника не составляло труда. Здесь под контролем у игрока будет целая группа бойцов, переключаться между которыми можно в любое время. Хотя всякий из них гибнет от пары выстрелов, у отряда куда больше шансов пройти миссию, чем у одного человека. Кроме того, каждый вояка по-своему ценен для команды. У тебя будут снайперы, подрывники, медики и обычные парни с винтовками. Деление на «профессии» условно, незаменимых людей нет. Полевой врач, если потребует долг, возьмет из рук погибшего товарища снайперскую винтовку, прикончит обидчиков, угонит вертолет и сбежит подальше из зоны сражений. Но терять друзей не стоит, иначе можно лишиться необходимой огневой поддержки.

Игра похожа на Operation: Flashpoint и внешне. Проекты чешских «милитаристов» никогда не славились образцовой картинкой и невыносимо тормозили даже на самых шустрых компьютерах. И, чего уж тут скрывать, Armed Assault не собирается ослеплять нас небывалыми спецэффектами и радовать красочными текстурами. Все смотрится по-армейски сдержанно и без излишеств. Но это легко объяснить. Размеры карты настолько велики, что придать каждому ее кусочку неповторимый облик с помощью нынешних технологий, наверное, невозможно. Впрочем, модели техники и солдат не так уж плохо смотрятся, а анимация вполне соответствует современным стандартам.

Есть игры, которые гораздо сильнее приближены к реальности, нежели рядовые шутеры про инопланетян и немцев. Такие проекты называют громким словом «симуляторы». Есть авиасимуляторы, автомобильные, даже железнодорожные. А вот разработчики из компании Bohemia пять лет назад открыли жанр – «симулятор солдата». И Armed Assault, судя по всему, станет лучшим представителем этого экзотического подвида.

ЕСЛИ ТЫ ИСПУГАЕШЬСЯ И ПРОПУСТИШЬ ВРАГА, ИГРА НЕ ВЫДАСТ НА ЭКРАН УКОРИТЕЛЬНОЕ "GAME OVER"



Танки – идеальная мишень для самолетов и вертолетов.



Как видишь, бои ожидаются масштабные.



EX MACHINA
МЕРИДИАН 113
Жанр Action\RPG
Разработчик Таргем
Язык Русский
«Ex Machina: Меридиан 113» - это продолжение Action/RPG «Ex Machina», действие которого разворачивается в пост-апокалиптическом мире будущего. Уничтожение пришельцев в конце оригинальной игры привело человечество к десятилетиям относительного мира. Подталкиваемые духом исследований, люди отправлялись все дальше и дальше, пересекая пустыни и горы, в надежде обрести потерянный рай на земле. Вновь открытые земли Северной Америки манили обещанием свободы и богатства. Но, как и сотни лет назад, фортуна улыбается лишь смелым.
В «Ex Machina: Меридиан 113» вас ждут новые герои и нераскрытые тайны на просторах Северной Америки, пережившей глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс - еще разнообразнее. Система изменения внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные противники позволят еще глубже погрузиться в безжалостный мир пост-апокалипсиса, а навыки экстремального вождения теперь пригодятся вам и в сражениях по сети!
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
TARGEM GAMES
Бука



Ищи видеопревью на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dow-darkcrusade.com
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2006 года

Текст: Борис Соколов

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

ДВЕ РАСЫ – МОРЕ ИЗМЕНЕНИЙ



Оригинальная *Warhammer 40.000: Dawn of War* с первого взгляда покорила даже тех, кто не имел ни малейшего представления о том, кто такие Эльдары и почему они не могут мирно ужиться с космическими десантниками. Стремительно развивающиеся события, предельно легкое управление базой, кровопролитные сражения – вот главные козыри нашумевшего хита. К сентябрю 2005 года подоспело и дополнение – *Winter Assault*. И без того тесный мир пополнился расой имперских стражей (Imperial Guard). Но в *Dark Crusade* нас дожидается еще несколько приятных сюрпризов.

ВОЙНА – ДЕЛО МОЛОДЫХ

Relic Entertainment не ограничится парочкой банальных нововведений и горсткой свежих карт для одиночного и сетевого режимов. Обещанных изменений вполне хватит для продолжения.
Прежде всего, к пяти группировкам добавятся еще две.
Тау (Tau) – одна из самых молодых и научно подкованных фракций в галактике, проповедующая гармонию и пацифизм. Долгое время ее правители старались не вмешиваться в разгоревшийся конфликт, но обнажить оружие им все-таки пришлось. Тау не любят показываться на глаза и предпочитают дальнобойные пушки. Ведь стоит им сойтись с врагами врукопашную, как их хлипкая броня мигом превращается в груды металлолома. Осознавая свои слабости, инопланетяне пользуются услугами наемников – хищников, зовущихся Крутами (Kroot). Последние не страшатся ближнего боя и перемещаются большими отрядами. А для восстановления жизненных сил чудовища поедают тела поверженных недругов.
Некроны (Necrons) – древнейшая раса во Вселенной, хорошенько поднаторевшая в ратном деле. Воины некронов сильны как в дистанционных сражениях, так и в стычках один на один. Особо отметим маленьких жучков-скарабеев. На первый взгляд они кажутся безобидными букашками. Но стоит насекомым собраться вместе, как перед их натиском не устоит даже могучая оборона звездной пехоты.

В Dark Crusade мы возглавим каждую из семи представленных сторон (всего это около 150-ти миссий)

КРАСНАЯ, КРАСНАЯ КРОВЬ

На сегодня известно лишь о некоторых уникальных юнитах. Например, на вооружении тау состоит тяжелый танк Hammerhead. Подступиться к нему без нешуточных потерь невозможно. На фоне обычных бойцов выделяются «призраки». В нужный момент они становятся невидимыми и отвлекают вражеских юнитов. А еще в распоряжении тау имеется «Death Pulse» – плазменный шар, испепеляющий все, к чему прикоснется.
Главный козырь некронов – Necron Lord. Стоит ему появиться на поле боя – павшие бойцы тотчас обретут вторую жизнь. Ошметки тел начнут сползаться, словно частички злобного терминатора Т-1000. Жуть, да и только. Есть у некронов и другой лидер – верховный бог



Жестокость в Warhammer превышает все мыслимые и немыслимые пределы.



Бурно жестикулируя и грязно ругаясь, командир гонит вперед новое «пушечное мясо».

Nightbringer, невероятно похожий на летающую смерть с косой. Громила попросту порвет в клочья всех, кто встанет у него на пути. А если и он не справится, «нежить» подгонит гигантскую крепость «Монолит».

У хорошо знакомых фракций также появятся необычные бойцы. Например, ряды космических десантников пополнят серые рыцари (Gray Knights), экипированные «силовыми» алебардами. Мало кто знает, что эти воины представляют тайный орден, созданный для поиска и уничтожения демонов из иных миров.

БИТВА ЗА КРОНОС

На смену привычным миссиям придет нелинейная кампания. После описанных в Winter Assault событий некроны высадились на планете Кронос. Первыми в бой с ними вступили Эльдары, за которыми, в свою очередь, пристально наблюдал галактический спецназ. А дальше пошло-поехало. На запах крови слетелись войска сил хаоса, подтянулась армия тау и имперская гвардия. Самыми последними пожаловали вездесущие орки.

РАЗНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

В 1983 году английская компания **Games Workshop** придумала настольную тактическую игру ***Warhammer Fantasy Battles*** с интересным сводом правил (в одном мире соседствовали эльфы, орки, гномы и ряд других созданий). В 1987 году от этой вселенной отпочковался ***Warhammer 40.000***. Постепенно игровой мир стал обретать характерные особенности (появились новые расы, несколько изменились правила проведения боев). Со временем подоспели тематическая художественная литература и компьютерные игры.



В *Dark Crusade* мы возглавим каждую из семи представленных сторон (в общей сложности это около 150-ти миссий). Все они начнут путь к победе, обладая крохотным клочком земли. Придется захватывать все новые и новые контрольные точки. В ходе завоеваний ты основательно прокачаешь своих героев (появятся специальные умения и невиданное оружие), а главное – выяснишь, зачем та или иная раса прибыла на планету и какие цели она преследует.

Dark Crusade достойна внимания по трем причинам. Во-первых, в игре есть почти все расы из вселенной Warhammer 40.000. Во-вторых, новые юниты. В-третьих, перед нами предстанет дополнение к одной из самых популярных RTS современности. Да и ждать осталось недолго.



Такую оборону нахрапом не возьмешь.

МИР И ВОЙНА



Пять тысяч лет люди сдерживали атаки демонов, эльдаров, орков и прочих тварей. Земля оказалась изолирована от остальных человеческих миров. Технологии пришли в упадок. Но появился человек, который сумел сохранить знания Золотого века. Народ прозвал его Императором. Новый правитель быстро подчинил себе планету и объявил Великий крестовый поход. Основу его войск составили генетически измененные люди – космические десантники.



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА
7 ноября 2006 года

Текст: Артем Ушанов

RAINBOW SIX: VEGAS

РАЗБОРКИ В «ГОРОДЕ ПОРОКА»

Внимание, вопрос: куда катится по вине издательства Ubisoft несчастный сериал *Rainbow Six*? Поставив рядом утонченную *Rainbow Six: Raven Shield* и простецкую *Rainbow Six: Lockdown*, ты не найдешь между ними ничего общего. Кроме, разве что, фрагмента названия. Выветрились реалистичность и достоверное оружие. Пропала детальная модель повреждений. Разом поглупели террористы. Из отличного симулятора спецназа, где высшим мастерством считалась не меткость, а умение правильно составить план будущей операции, игра съехала до уровня глупого шутера с вкраплениями тактики. Позор!

Неужели повинны владельцы Xbox? Ведь консольные экшены *Rainbow Six 3* и *Rainbow Six 3: Black Arrow* надолго стали лидерами продаж. А значит, уверили издателей, что серия интересна игрокам и без тактических изысков. С другой стороны, с *Ghost Recon: Advanced Warfighter* обошлись помягче: версии для Xbox и PC различались кардинально. Однако это доброе начинание почему-то не получило продолжения. *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* – тому яркое свидетельство.

VIVA LAS VEGAS!

Что в первую очередь хотят от Rainbow Six падкие до зрелищ «приставочники»? Разумеется, не слишком сложных перестрелок на фоне красивых декораций. Где в Штатах самые роскошные интерьеры? Правильно, в Вегасе. И вот, наш любимый спецотряд направляется в «Город Порока». Конечно, не ради коктейлей, рулетки и девочек. Это все потом. В первую очередь надо обеспечить безопасность государства (что, памятуя о стиле *Lockdown*, наверняка означает бездумное истребление противника). Пресс-релиз загадочно оканчивается на словах «...члены RS столкнутся с величайшей угрозой за все время существования подразделения». Ролики демонстрируют фееричный подрыв огромного казино. Тактика приказала долго жить?
Динг Чавез – герой предыдущих серий – отправился на заслуженный отдых. Отныне первую скрипку играет безымянный оперативник. В бою ему помогают двое спецов: эксперт-подрывник Майк и компьютерщик Джанг. Во время миссии они будут всячески изничтожать террористов, а также активно использовать профильные навыки. В нужный момент Майк взорвет закрытую дверь или разнесет на кирпичики стену, а Джанг легко справится с компьютерной системой безопасности и разузнает важные сведения.

КАЗИНО ДЛЯ ТРОИХ

Выбор экипировки и предварительное планирование упразднены. Тактически выверенные перестрелки, всегда игравшие столь значимую роль в Rainbow Six, превратились в лихой аттракцион, чему способствует развеселое неоновое освещение Лас-Вегаса. Скоротечным огневым контактам, так плохо контролируемым с геймпада, разработчики предпочли стандартный трюк с автоматическим наведением. С другой сторо-

Бойцы научились прижиматься к стенам, прятаться в укрытиях и спускаться по стенам на тросах



■ Взгляните на раненого. Неужели кровь?



■ Неоновый рай стал гнездом террористов.

ны, бойцы научились прижиматься к стенам, прятаться в укрытиях (которые, кстати, от выстрелов разрушаются), спускаться по стенам на тросах и штурмовать здания через окна. Совсем как суперагент Сэм Фишер, известный по *Splinter Cell*. В такие моменты камера услужливо переключается на вид от третьего лица.

По сравнению с Lockdown, изменилась и система управления соратниками. Теперь она зависит от окружающей обстановки и не требует прямого указания цели (раньше все распоряжения приходилось отдавать курсором). Это позволяет, например, скомандовать Майку открыть дверь, не видя ни двери, ни Майка. Удобно.

ОСКАР СКАЗАЛ «НЕТ»

Оскар Гудман (Oscar Goodman), мэр славного города Лас-Вегаса, узнав о скором выходе *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*, забеспокоился не на шутку. По его словам, сюжет игры основан на ложных предпосылках и никаких террористов в городе Грехов на самом деле нет (разумеется, Оскар!). У потенциальных туристов может создаться негативное впечатление о Вегасе, а там, глядишь, и денежки у заправилы поубавится. Мэр клятвенно обещал запретить продажи игры. Не озвучивая, впрочем, какими методами это будет сделано.



МАТЕРИАЛЬНОЕ

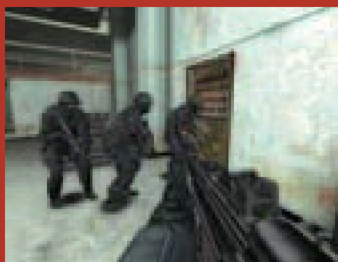
Графика для проекта с консольными корнями более чем хороша. Выверенные до мельчайших деталей модели, отличные текстуры. На твердую «пятерку» удались спецэффекты и тени. Во время стычек пули портят штукатурку на стенах, высекают искры при касании металлических поверхностей. Из разбитых «одноруких бандитов» зычно сыплются монеты. Предметы разлетаются на части и валятся на пол. В целом, местная физика очень недурна, хотя и не превосходит аналог из *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. И это довольно странно, ведь можно было позаимствовать у коллег модную ныне технологию PhysX.

Увы, как бы хорошо проект ни смотрелся, мы понимаем, что духом оригинальной хардкорной Rainbow Six здесь и не пахнет. Сериал все больше упрощается на радость поклонникам зрелищных экшенов про спецназ. Быть может, Vegas вдохнет в знаменитую серию новую жизнь и принесет издателям добрую выручку, но одно ясно уже сейчас: прежней игры мы не увидим.



■ Он не платил налогов.

ДОЛГИЙ ПУТЬ



■ Первая *Rainbow Six* вышла в 1998 году и фактически стала родоначальницей скрупулезных тактических шутеров. Год спустя мир получил *Rogue Spear*, сумевшую на порядок превзойти оригинал. В 2003 случилась небольшая революция: появилась долгожданная *Rainbow Six 3: Raven Shield*. А в 2006 году серия умерла. Консольное позорище *Rainbow Six: Lockdown* поставило крест на ее развитии. Быть может, Vegas возродит Rainbow Six из пепла?


ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
1С
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
В продаже с осени 2006.



«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи — более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.

★

«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.









ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bfme2.ea.com/
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2006 года

Текст: Александр Краснов

THE LOTR: THE BFME II – THE RISE OF THE WITCH-KING

ЮНЫЕ ГОДЫ КОРОЛЯ НАЗГУЛОВ

Порой искренне удивляешься, до чего изобретательные сценаристы работают в Electronic Arts. История «Войны за Кольцо» блестяще завершилась еще в первой части *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth.* Но у игроков аппетит только разгорелся. Разработчики смекнули, что смогут срубить еще деньжат, и взялись за продолжение. Свежего сценария под рукой не было – фильм и без того изучен вдоль и поперек. Пришлось проштудировать первоисточник: книги Дж. Р. Р. Толкиена (J. R. R. Tolkien). А там историй хватит на дюжину стратегий, еще и на дополнения останется.

ДРУГАЯ ВОЙНА

Адд-он *The Rise of the Witch-king* посвящен Королю-чародею из Ангмара, эдакому Дарту Вэйдеру Средиземья. Как и положено амбициозному правителю, он взялся расширить владения своей страны. Самым подходящим местом для вторжения стало северное королевство Арнор, родина будущего предводителя армии людей Арагорна. В те времена в некогда великом царстве как раз шла гражданская война между тремя наследниками престола. Столь удачной ситуацией и воспользовался прозорливый Король-чародей.

Ты выступишь на стороне Ангмара и на протяжении 12-ти миссий будешь завоевывать северные территории Средиземья. Похоже, разработчики наконец-то оставят в покое бесконечную вражду Мордора и Гондора, которая приелась даже самым заядлым поклонникам «Властелина Колец». Пока что не видно в сражениях и других знакомых: эльфов и вездесущих хоббитов.

Зато будет несколько таких воинов, о которых, возможно, не догадывался и сам Толкиен. На стороне Короля-чародея выступят два могущественных мага: рабовладелец (The Thrall Master) и чародей (Sorcerer). Первый слишком слаб, чтобы вступать в открытый бой, но зато способен призвать из ниоткуда целые отряды – всего четыре различных вида. Каждое такое отделение без труда одолеет определенный тип вражеских бойцов. Например, копейщики из Рудаура (Rhudaur Spearmen) лучше всех расправятся с кавалерией, а наездники на волках (Wolf Riders) собьют с ног пеших воинов.

Чародей, напротив, юнит покрепче и может в одиночку одолеть небольшую армию. Для этого он обучился нескольким заклинаниям, которые замораживают врагов, засыпают их трупами или же призывают души павших в сражениях воинов. Чародей постоянно окружен несколькими слугами. Эти преданные ребята защищают своего повелителя от



Адд-он The Rise of the Witch-king посвящен Королю-чародею из Ангмара, эдакому Дарту Вэйдеру Средиземья


На этой картинке ты видишь четырех рабовладельцев. Если каждый из них вызовет по отряду, то получится небольшая армия.


Впереди на черном коне – сам Король-чародей.

атак врага и смиренно погибают, когда он шаманит заклинание. Сила заклятья зависит еще и от того, сколько слуг принес в жертву Чародей. Можно умертвить всех и сокрушить одним ударом целую армию, а можно зарезать лишь одного служителя, чтобы отбить неуверенный выпад.

ОСАДА СРЕДИЗЕМЬЯ

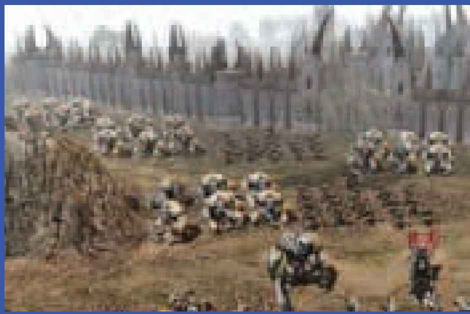
Кроме столь ценных военных кадров на службе у Короля-чародея состоят и вполне привычные для стратега бойцы. Пока неизвестно, кто составит костяк армии Ангмара, но важное место в отрядах займут тролли. Им дизайнеры уделили еще больше внимания, чем в предыдущих частях. Эти гиганты отличаются не только одеждой и оружием, но еще и размерами. Сами авторы говорят о войске Короля-чародея как о «медленной и могучей силе зла, похожей на неприступную стену».

Но тебе не всегда придется рассчитывать на мощь отрядов. Помимо штатных колдунов, в распоряжении игрока появятся два новых заклинания. «Лавина» (Avalance) обрушит на врагов дождь из огромных камней, которые снесут не только бойцов, но и строения. А благодаря «Тени Волка» (Shade of the Wolf) на стороне Ангмара выступит здоровенный оборотень-призрак, восполняющий здоровье за счет жизней убитых бойцов.

Эти заклинания пригодятся тебе во время атаки на вражеские города. В The Rise of the Witch-king рядовые юниты с копьями и мечами практически не причинят ущерба стенам и строениям. Разработчики хотят сделать осаду крепостей сложнее, чтобы заставить игроков пользоваться стенобитными орудиями. Вряд ли, конечно, стоит ждать искусных штурмов из *Stronghold*, но любители блицкригов, похоже, очень удивятся, когда их орду на голову разобьет небольшой гарнизон.

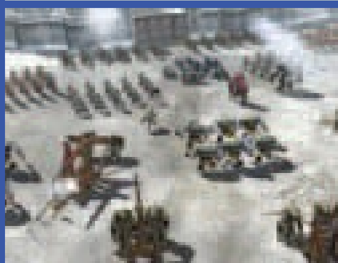
КОРОЛЬ НАЗГУЛОВ

Даже те, которые смотрели все три части «Властелина Колец», но не читали первоисточник, смутно представляют, кто же такой Король-чародей и откуда этот субчик взялся. А дело было вот как: после громкой победы над королевством Арнор он стал одним из самых могущественных правителей и по праву надел одно из девяти колец, предназначенных для расы людей. Но вскоре Короля подчинил своей власти владыка Саурон, и повелитель северных земель стал его слугой. А затем возглавил отряд из девяти назгулов.




С заклинанием «Лавина» тебе покорятся любые города. Даже без осадных орудий.

АНГМАРСКИЙ МАРШ



Одной из бед почти любой стратегии в реальном времени является неудобное управление. Солдаты постоянно расползаются по карте и мигом становятся легкой добычей для врагов. В *The Rise of the Witch-king* несколько разных отрядов будут маршировать со скоростью самых медлительных воинов. Это послужит гарантией того, что все бойцы вместе доберутся до цели. Как говорится, «в компании пришел, в компании и уйдешь».

Текст: Артем "Goalie" Степаненко





■ Ни для кого не секрет, что Адриано отлично играет головой.



■ Как мы помним, деревенские финты Уэйна Руни не очень-то смущали португальских футболистов.

ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
Konami Digital Entertainment
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.pes6.net/
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

PRO EVOLUTION SOCCER 6

ЛУЧШЕ, ЧЕМ FIFA

Пока весь мир напряженно следил за перипетиями Чемпионата Мира в Германии, развитием коррупционного скандала в Италии и вбивал в поисковики вечное «Что же все-таки сказал Зидану Матерацци?», неутомимые виртуозы пера из твоего любимого журнала «PC ИГРЫ» по крохам собирали информацию о главной футбольной игре грядущего года – *Pro Evolution Soccer 6*.

На первый взгляд может показаться, что новости крайне неутешительны: основные мощности Konami брошены на версию для Next–Gen приставок, всем остальным придется довольствоваться тюнингованной версией *PES 5* (читай: портом с PS2). Свежие скриншоты вызывают сильнейший приступ дежавю: при желании их можно заменить картинками хоть из *PES 4* (!) – разницы не заметят и сами разработчики. Впрочем, гениальной японской компании такие вещи простительны, в то время как с EA Sports, выкинувшей похожий фортель с *NHL 07* (ищи превью в прошлом номере), мы взыщем по всей строгости. Дело в том, что, несмотря на внешнее сходство, между разными частями PES очень мало общего. Как правило, даже небольшие новшества, обещанные авторами в анонсе, в итоге здорово меняют геймплей. *PES 6* – не исключение.

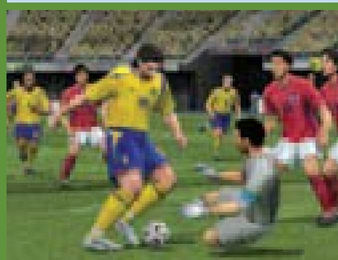
Во-первых, поведение вратарей станет достовернее, а расчет столкновений футболистов – детальнее. Во-вторых, темп игры обещают немного снизить: очевидно, мы получим что-то среднее между неторопливым PES 4 и скоростным PES 5. В-третьих, искусственный интеллект (и без того шикарный!) улучшат до такой степени, что нельзя будет с уверенностью сказать, с кем ты соперничаешь – с бездушной машиной или живым человеком.

Лицом PES 6 стал форвард миланского «Интера» и сборной Бразилии Адриано (Adriano Leite Ribeiro). Немного сомнительный выбор, если учесть, что Император (так его прозвали в Италии) ничем особенным за последний год не отличился: провел весьма блеклый сезон в «Серии А» и так же невыразительно смотрелся на Чемпионате Мира (впрочем, в этом смысле он мало чем отличался от партнеров по сборной).

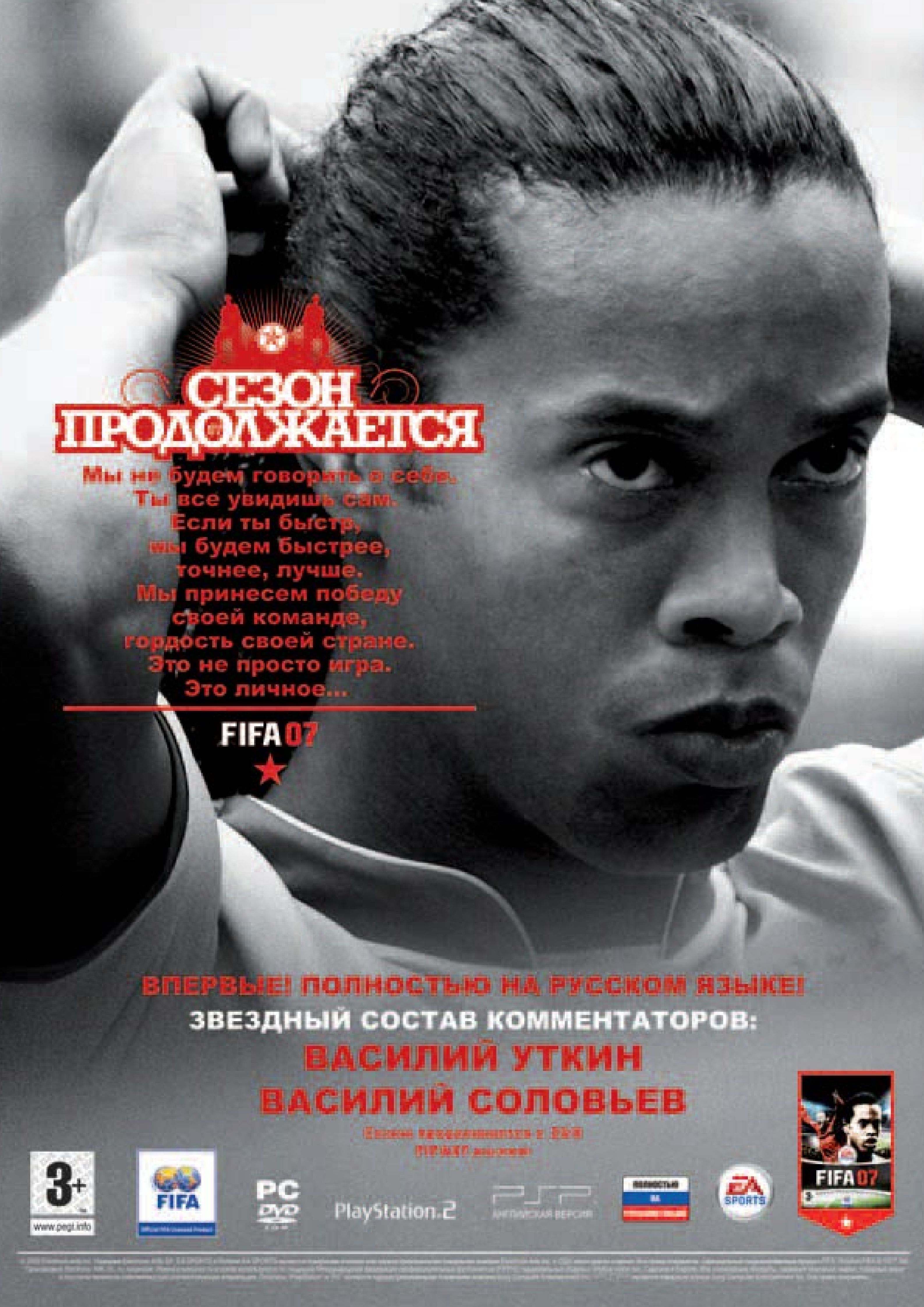
Напоследок – самое сладкое: кажется, Konami обзавелась-таки соответствующей лицензией. Отныне имена игроков не будут искажены до неузнаваемости. Правда, пока непонятно, можно ли будет отвечать на провокации намеренным ударом головой в грудь а-ля Зинедин Зидан. Судя по блестящему финалу последнего Чемпионата Мира, без этой возможности современный футбольный симулятор не может считаться настоящим.

KONAMI ОБЗАВЕЛАСЬ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЛИЦЕНЗИЕЙ. ОТНЫНЕ ИМЕНА ИГРОКОВ НЕ БУДУТ ИСКАЖЕНЫ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ

MY GAME IS FAIR PLAY



■ В *PES6* наконец-то наладят выдачу красных карточек. Прежде их показывали только за откровенную грубость. Фол последней надежды (игрок выходит один на один с вратарем и получает по ногам) карался в лучшем случае «горчичником», но чаще судья лишь потешно грозил пальчиком.



СЕЗОН ПРОДОЛЖАЕТСЯ
Мы не будем говорить о себе.
Ты все увидишь сам.
Если ты быстр,
мы будем быстрее,
точнее, лучше.
Мы принесем победу
своей команде,
гордость своей стране.
Это не просто игра.
Это личное...
FIFA 07
ВПЕРВЫЕ! ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ КОММЕНТАТОРОВ:
ВАСИЛИЙ УТКИН
ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ
3+
www.pegi.info
FIFA
PC DVD
PlayStation.2
АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ
EA SPORTS
FIFA 07



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Eden Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.testdriveunlimited.com
ДАТА ВЫХОДА
24 октября 2006 года

Текст: Борис Соколов

TEST DRIVE UNLIMITED

GTA БЕЗ НАСИЛИЯ

В последнее время королевой уличных автогонок по праву считается *Need for Speed*. Но девятнадцать лет назад, когда Electronic Arts еще не думала сажать игрока за руль, жажду скорости утоляли произведения компании Accolade, в названиях которых присутствовало словосочетание *Test Drive*. С годами популярный сериал сдал позиции и незаметно исчез. Этой осенью Eden Games намерена вернуть ему утраченную славу.

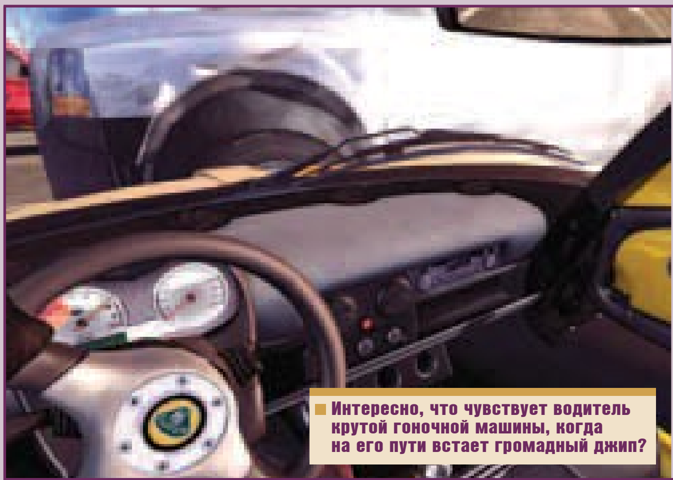
Сюжет, как и водится в гоночных симуляторах, оригинальностью не блещет. Безымянный персонаж (герой или героиня) в поисках острых ощущений прибывает на остров Оаху (Гавайи). Его не интересует серфинг, подводное плавание или прогулки на роскошных яхтах. Такой ерундой пусть занимаются богатенькие слюнтяи. Зарабатывать деньги в нелегальных уличных гонках – вот дело для настоящего сорвиголовы.
В кармане у гонщика лежит кругленькая сумма в двести тысяч долларов. Этого хватит на покупку скромной по меркам игры модели Audi или Ford. Но лиха беда начало. Достаточно победить в нескольких заездах, и можно отправляться в автосалон за более мощной тачкой. Если же ты промотал стартовый капитал – не отчаивайся, ведь машину можно арендовать. Просто берешь на время мощную Ferrari и оставляешь конкурентов с носом.
Чтобы игрок не заплутал на улочках Оаху, авторы создали электронную карту местности. На ней отмечены мастерские и магазины, где в обмен на вечнозеленые купюры тебе починят автомобиль, продадут разнообразные навороченные аксессуары или же более мощную «лошадку». Особо зажиточные гонщики обзаведутся собственным домом и вместительным подземным гаражом. Призовые средства помогут даже изменить внешность персонажа. Например, облачить его в модную одежку от Бена Шермана или Марка Экко.



МЕЧТЫ АВТОВЛАДЕЛЬЦА

По ходу игры будут открываться все новые и новые участки Оаху. Но колесить с одного края острова на другой необязательно. Когда доступная территория разрастется до огромных размеров, можно включить вид со спутника и волшебным образом перенестись в нужное место.

В Test Drive требуется лишь умение лихо крутить «баранку» и красиво обгонять владельцев крутых «тачек»



Интересно, что чувствует водитель крутой гоночной машины, когда на его пути встает громадный джип?



Кажется, наглый каскадер угнал машину со съемочной площадки очередного голливудского боевика.

В теории окончание игры наступит лишь тогда, когда ты скупишь всю недвижимость и выставишь в один ряд все имеющиеся модели. Последних насчитывается немало: Alfa Romeo, Viper, Saleen S7, AC Cobra (289 и 427), Lamborghini (Gallardo Coupe, Gallardo Roadster, Gallardo SE Miura, P400SV Murcielago Coupe и Murcielago Roadster), Spyker (C8 Laviolette, C8 Spyder и C8 Spyder T), Aston Martin (DB4 GT Zagato, DB9 Coupe, DB9 Volante, V8 Vantage и Vanquish S), Lotus и Koenigsegg (CC8S и CCR). И это далеко не полный список! А ведь будут еще и мотоциклы. Всего насчитывается сто двадцать пять различных транспортных средств.

ПЕРВЫЙ В СЕТИ

Разработчики из **Eden Games** называют ***Test Drive Unlimited*** не иначе, как первым представителем диковинного жанра MOOR (Massively Open Online Racing). Но не стоит верить игроделам на слово. Еще в 2001 году вышла ***Need for Speed: Motor City Online***. К сожалению, амбициозный проект **Electronic Arts** появился слишком рано. Пять лет назад публика еще как следует не созрела для массовых сетевых заездов в обмен на абонентскую плату. В августе 2003 года непопулярный «Город Моторов» исчез с просторов сети.



ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ГОНКИ

Внешне игра напоминает *Grand Theft Auto*. Только без оружия, грабежей, крови и завуалированного секса. В *Test Drive Unlimited* требуется лишь умение лихо крутить «баранку» и красиво обгонять владельцев крутых «тачек», возомнивших себя королями автострад. Состязания организованы предельно просто. Вызываешь на дуэль водителя приглянувшегося агрегата, оговариваешь с ним сумму призовых, отмечаешь маршрут и внимательно изучаешь отмеченные на плане опасные повороты. Остается лишь добраться до финиша первым, и дело в шляпе.

Еще один способ набить кошелек – выполнить побочные задания. Например, шустро доставить ценный груз, быстренько доехать из пункта «А» в пункт «Б» или же пригнать заказчику дорогостоящего железного коня. На худой конец, ты можешь заняться частным извозом (интересно, как на это отреагируют местные таксисты, и лежат ли у них в багажниках бейсбольные биты?). Дополнительные миссии отображаются на карте. Если тебе понравится сотрудничать с определенным клиентом, предложения остальных отключаются всего одной кнопкой.



В следующий раз на повороте машину может занести сильнее.

КУДА ЖЕ БЕЗ PC?



Изначально игра должна была выйти только на Xbox 360. Однако невысокие тиражи приставки от Microsoft заставили Atari пересмотреть первоначальные планы. В феврале 2006 года издательство объявило, что *Test Drive Unlimited* появится на других платформах, в том числе и на интересующем нас PC. Увы, обладатели консоли нового поколения познакомятся с гонкой раньше. Дата выхода версии для Xbox 360 назначена на пятое сентября.



Неужели водитель грузовика хочет принять участие в соревновании?

БИТВА ЗА SALEEN



Гаражи *Test Drive Unlimited* будут до отказа забиты различными марками гоночных машин. Когда смотришь на список представленных в игре «лошадок», голова идет кругом. Но особое место среди них занимает Saleen S7. Дело в том, что права на использование этого модного американского суперкара дались Atari не так-то просто. Поначалу производители автомобиля отвечали отказом, но в конце концов они не выдержали напора настырного издательства.

Специально для тех, кто жить не может без полиции, предусмотрено три степени нарушений. Если значительно превысить скорость, а заодно сбить какой-нибудь объект рядом с шоссе (например, знак), за тобой начнут охотиться «копы». Промедлишь – придется оплатить нешуточный штраф.
Вышеперечисленные возможности Test Drive есть и в сетевом режиме. Обставить AI – проще простого, а вот победить живого человека – куда сложнее. Чтобы начать борьбу, надо «подмигнуть» сопернику фарами: мол, давай с тобой посоревнуемся.
Многие виртуальные миры в MMOG поделены на участки, контролируемые теми или иными кланами, и героям-одиночкам приходится туго. В Test Drive Unlimited тоже разрешат объединяться в клубы. Члены подобных объединений смогут устраивать турниры как между собой, так и с представителями конкурирующих организаций. Кстати, авторы не против виртуальной торговли. «С рук» приобретаются и автомобили, и запчасти.

ИГРУШЕЧНЫЕ МАШИНКИ

Графика бьет наповал. Роскошные модели, детально прорисованные природные ландшафты… К сожалению, физическая основа окружающего мира оставляет желать лучшего. Test Drive Unlimited использует движок Havok, но от этого ничуть не легче. Машины неуверенно держатся на дороге. Достаточно налететь на мелкий бугорок, и авто взмывает ввысь. Со стороны подобные выкрутасы смотрятся здорово, но зачем превращать геймплей в сборник каскадерских трюков?

Еще одна беда связана непосредственно с машинами. Когда изучаешь технические характеристики автомобилей, видно, что друг от друга они отличаются по многим параметрам. Но на проезжей части почему-то ведут себя примерно одинаково. Будем надеяться, что этот недостаток исправят.
На территории США Test Drive Unlimited появится в продаже 24 октября. Приблизительно в то же время на прилавках обоснуется и *Need for Speed Carbon* (выход игры намечен на 10 ноября). Воспринимать данное совпадение можно двояко: или маркетологи издательства Atari допустили грубейшую ошибку (*с толковыми маркетологами нынче беда – все как один ударились в розничную торговлю: носки, трусы в горошек, ангорские хомячки – прим. ред.*), или, наоборот, настолько уверены в качестве грядущего творения Eden Games, что не боятся идти с открытым забралом против Electronic Arts.
Как бы то ни было, классных гонок много не бывает, да и здоровая конкуренция жанру не повредит.

Авторы не против виртуальной торговли. С рук приобретаются и автомобили, и запчасти



Детализация картинки потрясает.



С высоты птичьего полета открывается шикарный вид на город.



ЖАНР ИГРЫ
Strategy / Management
ИЗДАТЕЛЬ
Vivendi Games
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Tilted Mill Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.caesariv.com
ДАТА ВЫХОДА
26 сентября 2006 года

Текст: Сергей “Loki” Еркин

CAESAR IV

ЖРЕБИЙ БРОШЕН!



C*aesar IV* пожаловала последней. Мы уже успели как следует изучить *CivCity: Rome* и *Glory of Roman Empire* и рассказать о них тебе. Игры получились что надо, но до уровня *Caesar III* недотянули, даже несмотря на прекрасную трехмерную графику. Четвертая часть обещает стать не только лучшей в серии, но и порадовать геймеров множеством нововведений.

ВНЕШНОСТЬ ЗАМАНЧИВА

Начнем с того, что *Caesar IV* впервые явит нам трехмерное окружение. Разработчики из Tilted Mill Entertainment поднаторели в работе с 3D-технологиями при создании своей дебютной стратегии – *Immortal Cities: Children of the Nile*. И теперь на полную катушку используют полученный опыт. Надо признать, игра получается просто отличной: по части визуальных прелестей четвертая часть оставляет всех конкурентов далеко позади. Постройки выглядят аккуратно и вполне достоверно. По улицам снуют горожане, а их внешний вид сразу говорит о том, каким образом они зарабатывают на хлеб да оливковое масло. Картину дополняет воссозданная на совесть поверхность водоемов, а также смена дня и ночи. Не стоит забывать и о разнообразных погодных эффектах. Кстати, они здорово влияют на игровой процесс. Например, попав под дождь, жители начинают двигаться медленнее, чем обычно.

Но не для того мы покупаем Caesar, чтобы любоваться красотой подвластных земель. Ведь нужно строить величественный город во славу Империи. И не один: каждый раз в ходе трех предложенных кампаний придется начинать все заново, один за другим возводя поселки, налаживая инфраструктуру, добывая ресурсы и снабжая государство разнообразными товарами, которых насчитывается более тридцати.

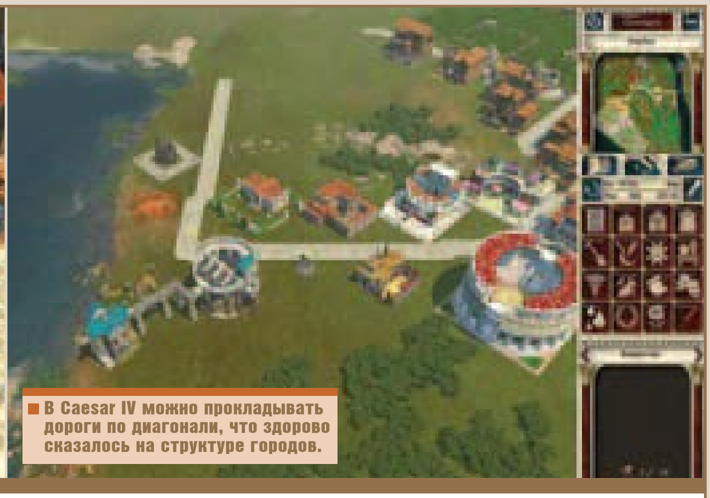
КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Прежде чем возводить город мечты, нужно хорошенько подумать о простых смертных. Жители делятся на три категории: плебеи, эквиты («средний класс») и патриции. Если потребности бедняков ограничены только водой и пищей, то зажиточным горожанам подавай образование и роскошные предметы домашнего обихода. Ну а элита требует экзотических продуктов и наиболее известных в ту эпоху развлечений. Разработчики особенно гордятся улучшенным по сравнению с предыдущими частями AI. Отныне жители гораздо чаще задумываются о собственном пропитании. Любо-дорого поглядеть на улицы в дневные часы: все спешат по своим неотложным делам. Что-

ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ ОБЕЩАЕТ СТАТЬ ЛУЧШЕЙ В СЕРИИ И ПОРАДОВАТЬ ГЕЙМЕРОВ МНОЖЕСТВОМ НОВОВВЕДЕНИЙ



Римская технология пошива одежды в настоящее время утрачена...



В Caesar IV можно прокладывать дороги по диагонали, что здорово сказалось на структуре городов.

бы эта идиллия неожиданно не прервалась, придется здорово попотеть. Если горожане будут носиться из одного конца города в другой в поисках колодца, затрачивая при этом уйму времени, рано или поздно начнется голод, да и с гигиеной возникнут трудности.
Впрочем, забота о привередливом населении – палка о двух концах. С одной стороны, все необходимые строения (предприятия, рынки, служебные учреждения) предпочтительнее размещать как можно ближе друг к другу. С другой – народ категорически отказывается от ордера на квартиру, если поблизости расположилась шумная оружейная мастерская или, скажем, роскошная усадьба префекта.

ВО СЛАВУ БОГОВ

Муниципальные хлопоты – это лишь одна сторона медали. Ведь оборона и религия не менее важны. Для защиты используются стационарные сооружения (стены, сторожевые башни) и храбрые легионеры. Однако не стоит слишком усердствовать – расходы на содержание внушительной армии непомерно высоки. Впрочем, создатели заверяют, что любая кампания проходится как с применением военной силы, так и без. Кроме того, религия отныне играет куда менее значимую роль, чем в *Caesar III*. Могучие божества древнеримского пантеона почти не вмешиваются в наши повседневные дела. Вера влияет лишь на скромные бонусы. Например, почитающий Марса полис преуспеет в военном деле.
Несмотря на то, что в демонстрационной версии предлагается всего-навсего одна миссия и доступны далеко не все здания, действо захватывает мгновенно и надолго. Так что этой осенью мы сможем завладеть лучшим «симулятором древнего Лужкова» из всех появившихся на рынке в этом году.

ИМПЕРАТОРСКАЯ МОЗАИКА

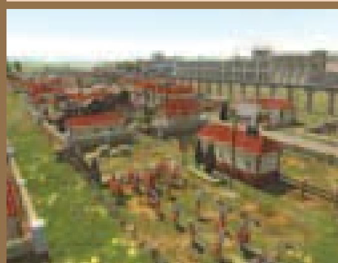
Первые три игры из серии Caesar разрабатывала компания **Impressions Games**. В дальнейшем часть сотрудников покинула студию и перешла в **Tilted Mill Entertainment**.
Работа над Caesar IV ведется вот уже почти два года. По словам авторов, игра на четверть состоит из наследия третьей части, на четверть – из наработок стратегии *Immortal Cities: Children of the Nile*, еще на четверть – из невиданных элементов геймплея. Ну а остаток – стандартные для градостроительных симуляторов особенности.



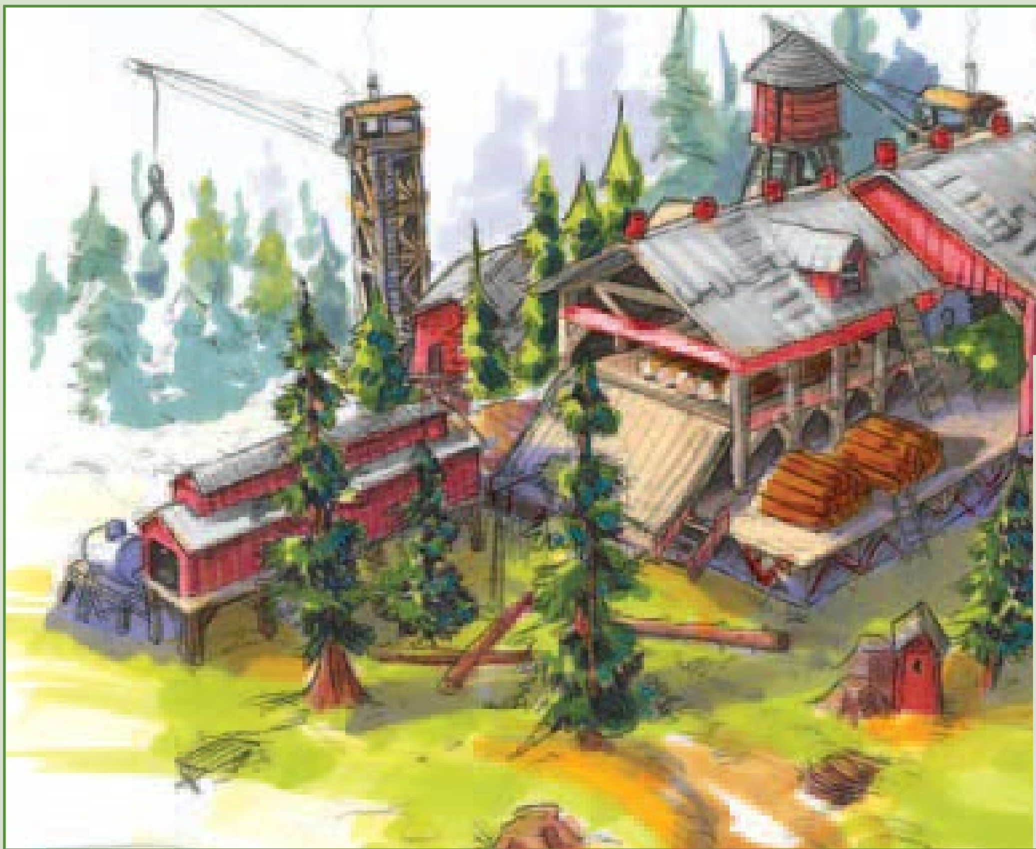


Гладиаторские бои – отличный способ развлечь уставших от работы горожан.

ВОЙНА ВЗАПРАВДУ



Бороться с противником в *Caesar IV* чрезвычайно просто. Главное – поддерживать нужную численность армии, усердно тренировать ее и снабжать всем необходимым. Тем не менее, в случае нападения ты сам поведешь родных бойцов на передовую. В отличие, например, от самой первой части, где командовать ратью напрямую было нельзя. Зато сохранения разрешили переносить в тактическую стратегию *Cohort 2* от Impressions Games.



ЖАНР ИГРЫ
Strategy / Management
ИЗДАТЕЛЬ
Take Two Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=12
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2006

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

SID MEIER'S RAILROADS!

ТОЧНО ПО РАСПИСАНИЮ

У меня в детстве была чудесная игрушечная железная дорога. Казалось бы, полная безделица: пара дюжин деревянных рельс, мост, а также два паровозика и шесть вагончиков. Однако я проводил за «Набором юного железнодорожника» дни напролет.

Настоящий мужчина в душе всегда остается мальчишкой. Не знаю, как ты, а я совсем скоро намерен снова взяться за рельсы и паровозики. *Sid Meier's Railroads!* прибывает в магазины точно по расписанию – этой осенью.

ИГРА МЕЧТЫ

Чтобы понять и полюбить *Railroads!*, надо уяснить для себя одну простую истину: эта игра – развлечение в чистом виде. Она на 100 процентов не будет занудной, блеклой и непонятной.

Railroads! создается на движке *GameBryo*, который прекрасно показал себя в предыдущем проекте **Сида Мейера** (Sid Meier) – *Civilization IV*. Это, конечно, не *Unreal Engine 3*, но для нужд Railroads! ничего лучшего и не придумаешь. Живописные ландшафты переливаются всеми цветами радуги. Они в меру мультяшные, в меру достоверные. В Railroads! всюду царит жизнь, и любой пейзаж (даже пустыни возле Санта-Фе) приятен для взора.

Разработчики во главе с Сидом Мейером не стали кропотливо воссоздавать города. Столица Великобритании в игре лишь отдаленно напоминает Лондон, а Париж ты узнаешь только по пресловутой Эйфелевой башне. Все сделано «на глазок», но с учетом местных особенностей. Вряд ли ты найдешь, к чему придраться, если только не исколесил Европу вдоль и поперек.

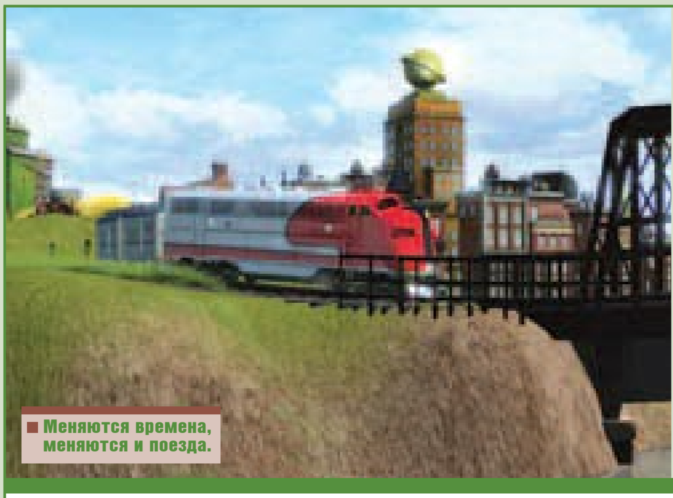
БОРЬБА ЗА ПАТЕНТ

Railroads! охватывает временной отрезок с 1831 по 70-е годы XX века. События сценариев (их ожидается 10–12) происходят в США, Великобритании, Германии и Франции. Чтобы преуспеть, нужно учитывать множество нюансов. Здорово, если твои поезда – самые быстрые во всем мире. Однако скорость не решает все. Каждый товар нужно перевозить в вагонах определенного типа. Мало того, что придется раскошелиться на «правильные» хранилища, необходимо еще и поддерживать составы в хорошем состоянии. Иначе пассажиры отдадут предпочтение конкурирующей компании, а уголь попросту промокнет в дырявых вагонах.

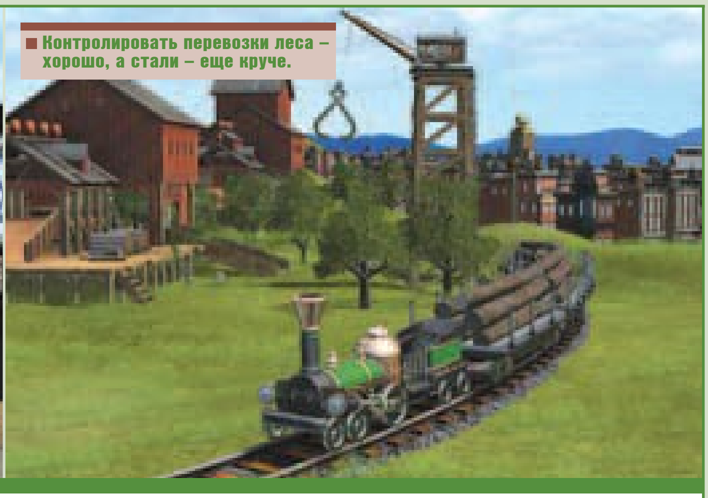


Куда важнее самих поездов маршруты, по которым они пойдут. Скажем, если железная дорога проложена только через мелкие фермерские деревеньки, будешь развозить кур и почту и никогда не разбогатеешь. Другое дело, если маршрут составлен с умом, и поезд проходит через крупнейшие города страны и промышленные центры.

Хочешь перевозить скот в розовых вагончиках в голубой горошек? Ради бога, тебя никто не осудит



Меняются времена, меняются и поезда.



Контролировать перевозки леса – хорошо, а стали – еще круче.

Да, и не забывай следить за развитием технологий! Время от времени ученые будут изобретать всякие полезные вещи. В борьбе за патент сойдутся конкуренты-железнодорожники. Тот, кто предложит большую сумму, будет эксклюзивно пользоваться новой технологией на протяжении 20-ти лет. Так что если объявится некто с чертежами дизельного локомотива или электропоезда, обязательно купи патент – поверь, он дорогого стоит.

РАЗВЛЕКАЙСЯ!

Некоторые уже поспешили окрестить Railroads! интерактивной энциклопедией по истории железных дорог. Ерунда! Разработчики лишь опираются на реальные факты, ставя геймплей превыше всего. В частности, время от времени происходят события, влияющие на цену тех или иных товаров. Например, стало известно об антисанитарных условиях на скотобойнях, разгорелся скандал – и рухнули цены на говядину. Подобные новости будут влиять на ход игры, а «незначительные происшествия» вроде начала Первой мировой войны – нет.

«ДЕНЕЖНЫЕ МЕШКИ»

Sid Meier's Railroads! **познакомит тебя с Корнелиусом Вандербилтом, Джей Пи Морганом, Генри Флэглером и другими знаменитыми капиталистами. Именно эти люди, разбогатевшие на железнодорожном буме, станут твоими противниками в игре. Будешь действовать с умом – сможешь выкупить контрольные пакеты акций их компаний, начнешь без меры рисковать – купят тебя. Один из самых действенных способов обскакать конкурентов – не давать им патенты на новые технологии. Так что будь активен на аукционах.**



Говорю же, Railroads! – это та самая игрушечная железная дорога, которая пылится у тебя на антресолях. В ней все, как в детстве, только на помощь воображению пришли современные компьютерные технологии. Выбираешь тип рельс, и мышкой «тянешь» полотно по земле. Кликнул – рельсы легли, как будто всегда были здесь. Если на пути встретится речка, компьютер с легкостью смастерит симпатичный мост, а если упрешься в горы – «прорубит» туннель. По духу Railroads! напоминает такие «несерьезные» симуляторы, как *Rollercoaster Tycoon* или *Zoo Tycoon*. Так что развлекайся! Хочешь перевозить скот в розовых вагончиках в голубой горошек? Ради бога, тебя никто не осудит. Уж кто-кто, а Сид Мейер знает, как угодить геймеру.



Пасторальные пейзажи радуют глаз.

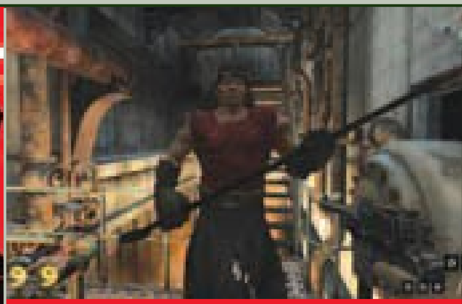
ДЕЛЬЦЫ НЕ ДРЕМЛЮТ



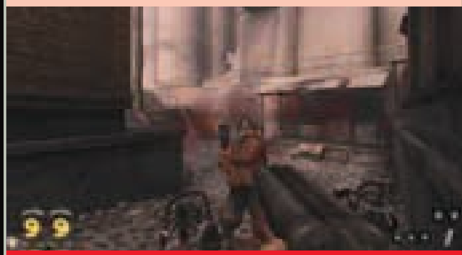
В *Sid Meier's Railroads!* будет около 20-ти видов товаров и 30-ти типов производств. Твоя задача – захватить как можно большую часть рынка грузоперевозок. Не зевай! Постарайся не допустить следующую ситуацию: пока ты налаживал связи с лесорубами, Морган монополизировал поставки угля в регионе, а Вандербилт начал контролировать сталь. И ни в коем случае не давай конкурентам отрезать твою компанию от крупных промышленных центров!

Текст: Алексей “Chikitos” Ларичкин





■ Со сталеваром шутки плохи! Против лома нет приема, если нет другого лома...



■ Берданка сторожа заряжена отнюдь не солью. С расхитителями социалистической собственности он не церемонится.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Digital Spray Studios, Mandel ArtPlains
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.youareempty.com
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2006 года

YOU ARE EMPTY

НАЗАД В СССР

Так получилось, что о *You Are Empty* мы поведали еще года полтора назад, опубликовав дневники разработчиков и интервью. Но время, отведенное на создание проекта, заканчивается, и не сегодня-завтра он будет завершен. Поэтому мы решили наведаться в Киев и взглянуть на игру перед релизом.

Сами разработчики сразу же заявляют, что их творение – классический FPS. Действительно, минут через десять игры не остается сомнений: перед нами обычный коридорный шутер. Точнее, он был бы таковым, если бы не специфический антураж.

Дело, напомним, происходит в безымянном советском городе, жители которого стали жертвами чудовищного эксперимента. Ученые задумали сделать из граждан сверхлюдей – идеальных строителей светлого будущего, но что-то не срослось и большинство «подопытных кроликов» бесследно исчезло, а оставшиеся превратились в уродливых мутантов. Главный герой, оказавшийся волею судеб в этом жутком месте, должен выжить и разобраться в причинах катастрофы.

Разработчики умело нагнетают страх, мучая игрока неизвестностью и натравливая на него тварей мертвого города. Вооружившись движком DS2-Engine, дизайнеры нарисовали ряд мрачных районов, объединенных общей стилистикой, но при этом сильно отличающихся друг от друга. Тут и индустриальная зона, и метро, и тоталитарный город с огромными сталинскими домами, и футуристические кварталы, и даже колхоз на окраине. Жителям Москвы, Питера и Киева эти места наверняка покажутся знакомыми.

Хороши и монстры; почти все они – дико искаженные образы советских граждан. Летающие газосварщики с пропеллерами, пожарники, перекачанные спортсмены, зомби-красноармейцы... Особняком стоят здоровенные курицы Ленинского Комсомола и зубастые собаки Павлова. На такого «зверя» надо ходить с соответствующим оружием. ППШ, берданка (она же шотган), винтовка Мосина – почти все стволы в игре достоверные, знакомые нам по советским фильмам. Исключение составляют разве что скорострельный гвоздомет и большущая электрическая пушка, вроде знаменитой BFG. Правда, нас насторожил маузер – самое слабое после разводного ключа оружие. Стреляет пистолет почище иной «снайперки» – и бьет на приличное расстояние, и прицеливаться из него можно.

Впрочем, сейчас не время для окончательных выводов. Ругать или хвалить игру будем в октябре – сразу после релиза.

СТРЕЛЯЕТ МАУЗЕР ПОЧИЩЕ «СНАЙПЕРКИ» – И БЬЕТ НА ПРИЛИЧНОЕ РАССТОЯНИЕ, И ПРИЦЕЛИВАТЬСЯ ИЗ НЕГО МОЖНО

ПРОЩАЙ, ПАВЛИК!



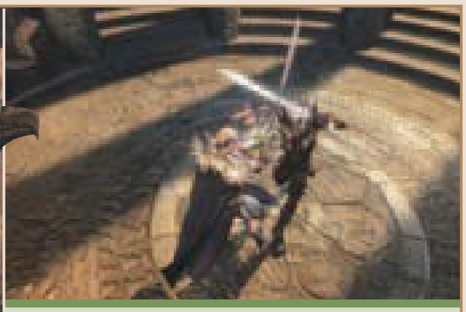
■ Заверив игроков, что *You Are Empty* – это не трэш, разработчики избавились от нескольких забавных монстров. Особенно жалко пионера, прообразом которого послужил Павлик Морозов. По задумке создателей, завидев игрока, он должен был дудеть в горн, созывая других уродцев.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ОНИБЛЭЙД
Реклама
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Gaijin Entertainment. Все права защищены.
Gaijin

Текст: Иван “Snake141.80” Сапров





Постановка сражений в игре кажется безупречной.



Напоминает сцену из «Властелина Колец», не правда ли?

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
10tacle Studios
РАЗРАБОТЧИК
10tacle Studios Slovakia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www2.elveon.net
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2007 года

ELVEON

ЭЛЬФИЙСКАЯ СКАЗКА

Давным-давно боги создали рай и назвали его Наон. Там они и поселились, окружив себя верными последователями, среди которых выделялась могучая эльфийская раса – Неама. Не без помощи богов остроухие возвели чудесный город Ниматар. Шли годы, сменялись поколения... Короче говоря, жизнь шла своим чередом. Но тут эльфы переругались и развязали гражданскую войну. Ниматар оказался почти разрушен, а испуганные демиурги дали деру из Наона. Минуло еще несколько столетий. Междоусобицы не утихли, но в народе бродят слухи о древнем пророчестве: однажды появится великий воин, освободит Ниматар и объединит соплеменников. Его роль придется исполнить тебе. Помоги спасти Наон или уничтожь его окончательно.

Перед тем, как начать приключения, ты должен будешь распределить несколько баллов опыта между четырьмя навыками владения оружием: луком, копьем, кинжалом и двухсторонним палашом. Как и полагается в подобных играх, каждое из них обладает своими достоинствами и недостатками. При выборе экипировки придется также обращать внимание на защиту и вооружение оппонента. К примеру, кинжалы эффективны против нескольких противников, но тяжелую броню ты ими вряд ли пробьешь. Размахивать двуручным мечом направо и налево тоже не получится. Со временем герой устает.

Как и полагается воину, наш герой обучен множеству приемов. Он наносит красивые удары, выполняет зрелищные комбо, совершает великолепные пируэты и не стесняется колотить врага в воздухе. Эдакий остроухий Данте из *Devil May Cry*. Временами ликвидировать полчища монстров нам помогут союзники. Помимо пеших сражений есть и воздушные баталии. Запрыгиваем на крылатое сказочное существо, вооружаемся луком и стрелами и взмываем в небо.

Elveon разрабатывается на мощном движке Unreal Engine третьей версии, растительность создается при помощи технологии SpeedTree (именно она отвечает за флору в *The Elder Scrolls IV: Oblivion*), а для анимации используется проверенный временем motion capture, а значит, герои будут двигаться плавно, прямо как всамделишные. Но особенно авторы гордятся сменой погоды в реальном времени. Хотя, казалось бы, чем тут кичиться? Подобное мы видим в большинстве современных игр.

Не обойдется и без мультиплеера. На выбор доступно множество режимов: от драки до осады крепости. Одно настораживает: это первая Action/RPG, за которую взялась 10tacle Studios. Насколько удачным окажется эксперимент, узнаем летом будущего года.

ГЕРОЙ НАНОСИТ КРАСИВЫЕ УДАРЫ, ВЫПОЛНЯЕТ ЗРЕЛИЩНЫЕ КОМБО И НЕ СТЕСНЯЕТСЯ КОЛОТИТЬ ВРАГА В ВОЗДУХЕ

О ВНИМАТЕЛЬНОСТИ



Чтобы быть в курсе происходящих в мире *Elveon* событий, придется читать письма и записки, беседовать с NPC и подслушивать разговоры. Пропустив очередной диалог, ты рискуешь остаться без ответов на многие вопросы. Хотя и не лишишься возможности пройти игру до конца.


FLATOUT 2™
Забудьте про ремни безопасности!
BUGBEAR
POWERED BY gamespy
© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.
© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
EMPIRE
Бука



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Avalon Style Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
4x4game.ru
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2006 года

Текст: Павел Демин

ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4x4

ТИШЕ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ

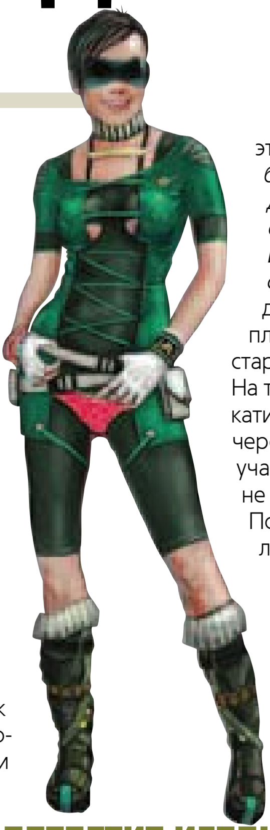
Мы уже привыкли, что виртуальные гонки – это в первую очередь тюнингованные тачки, сексуальные барышни в коротких юбчонках и высокие скорости. Ничего подобного в *«Полном Приводе»* нет. В заездах участвуют машины скромного Ульяновского Автомобильного Завода, а средняя скорость прохождения дистанции не превышает десяти километров в час. Но не торопись переворачивать страницу. Редакция Правильного первая из всей отечественной прессы сыграла в «УАЗ 4x4», а потому смело заявляет: скучно не будет!

Наверняка ты не раз видел по телевизору, как взрослые дядьки, «по уши» в грязи, покоряют на внедорожниках лесные чащи, непроходимые болота и прочие места, куда на своих двоих страшно сунуться, не то что на машине. «По уши» в грязи они потому, что частенько покидают автомобиль, чтобы осмотреть местность или, что хуже, хорошенько его подтолкнуть. Игрокам, конечно, суетиться вокруг авто не придется, но все остальные прелести вождения внедорожника в *«УАЗ 4x4»* будут. Не сомневайся.

НОВЫЙ ПОВОРОТ

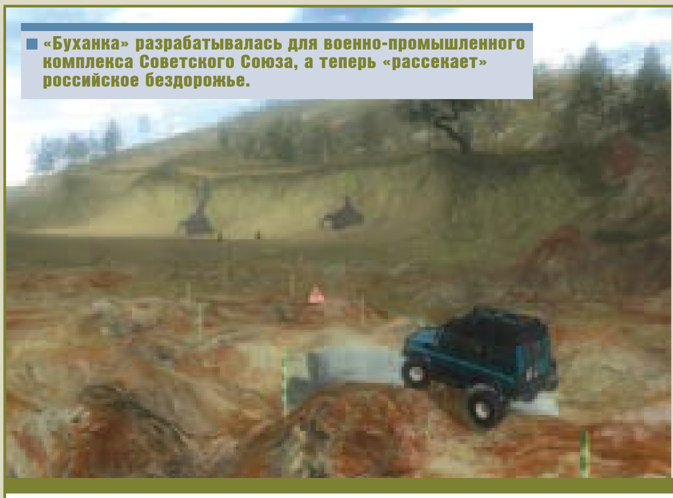
Наш главный соперник в игре – не гонщик (помимо твоей машины на трассе будет только ghost-car, помогающая пройти сложные участки), а ландшафт. Путь от одной контрольной точки до другой зачастую неочевиден. Но даже если дорога есть, ничто не мешает свернуть с нее и проложить новый маршрут. Конечно, все это может закончиться печально уже совсем скоро. Ведь каждое мгновение мы рискуем улететь в кювет или увязнуть в болоте.

В отличие от тех же раллийных симуляторов, где вопроса «куда ехать?» не возникает, в «Полном приводе» игрок оказывается на перепутье довольно часто. Разработчики этого и не скрывают: *«Чтобы более-менее чисто проходить дистанцию, нужно проехать по ней несколько раз и как следует изучить все опасности»*. Суровая правда. Но попрошу без паники, плестись как черепаха от старта до финиша не придется. На трассах, по которым мы прокатились, «медленные» отрезки чередовались со скоростными участками. Так что скучно не будет.



Пока нам удалось опробовать лишь пару игровых режимов, но в финальной версии их будет целых пять. Уже заявлены: «ориентирование» – нужно пересечь все контрольные точки, двигаясь только по компасу; «триал» – взобраться на крутые холмы и

СРЕДНЯЯ ПОЛОСА ВСТРЕТИТ ИГРОКА ВЯЗКИМИ БОЛОТАМИ И ВЫСОКОЙ ТРАВОЙ, ЗА КОТОРОЙ СКРЫВАЮТСЯ ОВРАГИ



«Буханка» разрабатывалась для военно-промышленного комплекса Советского Союза, а теперь «рассекает» российское бездорожье.



Порой приходится самостоятельно прокладывать дорогу.

проехать там, где не ступала нога человека; а также относительно легкий и динамичный «внедорожный спринт».

ПОЛЕ, РУССКОЕ ПОЛЕ

Дороги «Полного Привода» пролегают в пяти российских регионах – один опаснее другого. Средняя полоса встретит игрока вязкими болотами и высокой травой, за которой трудно разглядеть глубокие овраги. Тайга – густыми лесами и непроходимым буреломом. Небезопасны и просторы Камчатки. Главные враги автомобилиста на Дальнем Востоке – реки и туман, окутывающий буквально все вокруг. Не помешает осторожность и на Байкале, и на каменистых ландшафтах Карелии.

Режим карьеры построен так, что Камчатку можно «штурмовать» только на прокачанной тачке. Поэтому мы оказываемся там только под конец состязаний. Где начнется путешествие, разработчики пока не сообщают. В любом случае, изначально будет открыта только одна область. Как следует прославившись и заработав необходимое количество очков, игрок сможет перейти в следующий регион и так далее. Сейчас авторы шлифуют баланс так, чтобы на каждом этапе играть было еще интереснее, чем на предыдущем.

Особое внимание уделяется тюнингу. Помимо зачетных очков, необходимых для доступа к следующим зонам, за успешное преодоление естественных препятствий будут начисляться и бонусные баллы. С их помощью ты сможешь прикупить новые комплектующие. Всего обещано более 150-ти различных деталей!

Среди засилья клонов на стритрейсинговую тему и бесчисленного количества раллийных симуляторов, «Полный Привод: УАЗ 4x4» – как глоток свежего воздуха. Не люблю делать прогнозы, но уже сейчас понятно: этой осенью нас ждет оригинальная и качественная игра, способная заинтересовать многих.

МОНСТРЫ БЕЗДОРОЖЬЯ

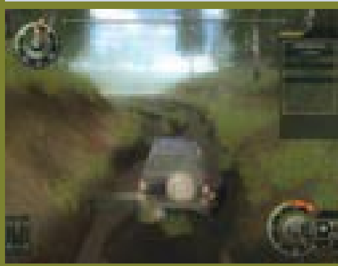
Колесить по просторам России в ***«Полном Приводе»*** мы будем на четырех внедорожниках от Ульяновского Автомобильного Завода. УАЗ Hunter – знакомый всем «козел», идеальный выбор начинающего покорителя бездорожья. УАЗ 2206, он же «буханка», обладает отличными ходовыми параметрами, как оказалось, не только для перевозки больных службой «Скорой помощи». Есть в игре и современные модели с более мощным движком: УАЗ Patriot, а также его модернизированная облегченная версия УАЗ Patriot Pick-up.





Некоторые заезды занимают более 20-ти минут игрового времени.

CHROME ENGINE



«Полный Привод: УАЗ 4x4», как и вышедшая ***«Экспедиция Трофи: Мурманск – Владивосток»***, использует движок раллийного симулятора ***Xpand Rally***, релиз которой состоялся полтора года назад. На передовое качество картинки мы, конечно, не рассчитываем, но на честную физику – вполне. На движение автомобиля будут влиять как тип поверхности, так и погодные условия. Не обойдется и без достоверных повреждений.



ЖАНР ИГРЫ
Real-time strategy
ИЗДАТЕЛЬ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
GFI Russia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=120&categ_id=&men_id=
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2007 года

Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

WARFARE

«НАШИ» АМЕРИКАНЦЫ ПРОТИВ АРАБОВ



Реально-временные стратегии на тему Второй мировой уже давно набили оскомину, однако RTS, посвященные арабскому терроризму и взрывоопасной обстановке на Ближнем Востоке, все еще в новинку. А потому мы не смогли отказать себе в удовольствии повторно проинспектировать *Warfare* – весьма достоверный проект на злобу дня. Год назад (см. «РС ИГРЫ» #12(24)) нам удалось осмотреть бета-версию, но с тех пор много воды утекло, а игра здорово преобразилась.

АМЕРИКАНСКАЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ

С явным удовольствием Виталий Шутов, руководитель проекта и по совместительству директор GFI Russia, вспоминает презентацию *Warfare* на минувшей E3. «Скандальной» российской игре (все, что связано с арабами, неизменно привлекает внимание янки) на американском телевидении посвятили целый сюжет. Журналисты задали немало забавных вопросов, но один из них стоял особняком: «Почему Warfare не запретили в России? Ведь геймеру придется играть за армию США». Этот вопрос как нельзя лучше характеризует скандалы, сотрясающие американскую игровую индустрию: запретить там могут все, что угодно. У нас до такого маразма дело не дошло, хотя первые тревожные звоночки уже прозвучали (смотри новости в «РС ИГРАХ» 8(32)).

Как бы то ни было, разработчики сделали шаг навстречу западному потребителю: игроку будет доступен лишь Экспедиционный корпус армии США, а вот «порулить» Королевской семьей Саудитов и экстремистами – Талибаном и Арабской повстанческой армией – не дадут. Политкорректность превыше всего! К счастью, у игры есть масса несомненных достоинств, которые запросто перевешивают этот небольшой изъян.

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Согласно последним веяниям в области игродизайна, в проекте от GFI Russia наличествует стратегическая карта. Как и в *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*, она не статична: по небу проплывают облака, в водоемах плещутся волны, передвигается военная техника... Обычно у игрока всегда есть выбор, куда двинуть свои подразделения. Если взяться за задание полегче, при должной сноровке можно и войска сберечь, и копейку малую заработать. А ежели замахнешься на непростое поручение, рискуешь потерять верных солдат (бойцы исправно накапливают опыт и переходят из миссии в миссию), но и награда в случае успеха будет добрая. Игроки усидчивые будут вознаграждены 27-ю разнообразными заданиями. Но если не размениваться на необязательные миссии, можно уложиться и в 19 сражений.

Впрочем, на манипуляции с глобальной картой уйдут минуты, а основное время ты потратишь на тактические битвы. Виталий Шутов взял курс на реалистичность баталий – он, как-никак, год отслу-

Важно и направление удара четко определить, и залп вовремя дать, и тип брони вражеских юнитов учесть



На глобальной карте туда-сюда снуют катера, вертолеты и прочая военная техника.

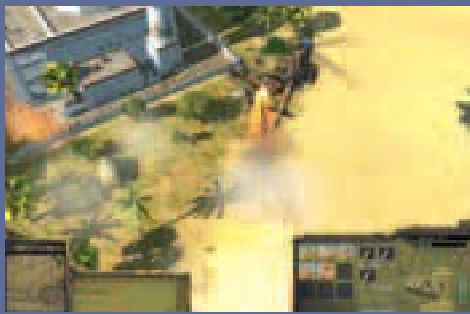


Камеру без опасений можно приближать вплотную к танку: детализация на высоте.

жил в спецподразделении и современное вооружение изучал не в теории, а на практике. Правда, на некоторые упрощения разработчикам все-таки пришлось пойти: например, было решено отказаться от дальнобойной артиллерии – как-то невесело растерять половину армии, даже не приметив противника. Однако это скорее исключение из правил.
Созданный с нуля специально для Warfare движок (кстати, на его основе разрабатывается и *«Противостояние 5: Война, которой не было»*) держится бодрячком и позволяет отобразить технику во всех деталях. Но самое главное – боевая система. Вооружение бронемашин тщательно изучено по военным справочникам: существует несколько типов снарядов и пулеметов, а боеприпасы имеют обыкновение заканчиваться. С наскока противника не одолеть: важно и направление удара четко определить, и залп вовремя дать, и тип брони вражеских юнитов учесть.
Более того, игровая логика учитывает мельчайшие нюансы современных сражений. Скажем, попавший в танк снаряд может оторвать гусеницу или убить только часть экипажа стальной машины. Про повреждение зданий и вовсе говорить не приходится: создатели сумели прикрутить к графическому мотору чумовой физический движок *Meqon Game Dynamics*, при помощи которого можно прицельным огнем «разобрать» любую постройку буквально по кирпичику.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Отметим, что противник ведет себя достаточно разумно и агрессивно. Прямо как живой игрок. За серьезные стратегические решения отвечают специальные триггеры, настроенные на глобальные события. Скажем, при захвате города вражеские резервные части срываются с места и атакуют подразделения игрока. Да и на тактическом уровне все в полном ажуре. Командир танка, попавшего под яростный огонь, может отдать приказ об отступлении и затребовать поддержку с воздуха, если есть свободный вертолет.



БУРЯ В ПУСТЫНЕ

Warfare здорово выделяется на фоне конкурентов по жанру. Это не очередной фэнтезийный клон *Warcraft* и не футуристическая стратежка вроде *«Сибирского конфликта»*, а серьезная RTS, детально воспроизводящая современные сражения. Блюдо для настоящих гурманов. Вот только бы авторы с балансом не лопухнулись...

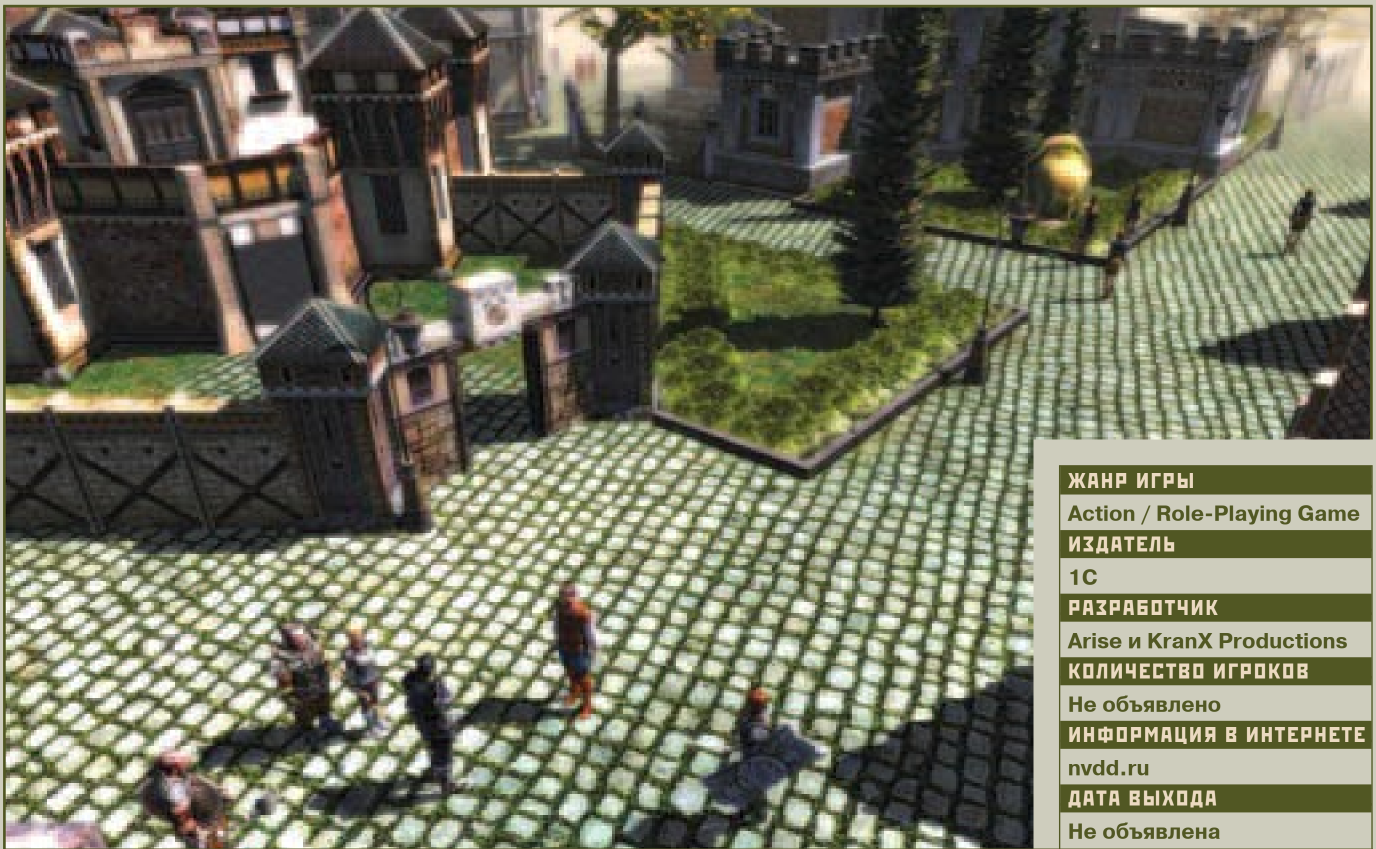


Вертолет Apache Longbow на малых и средних высотах обычно утюжит цели неуправляемыми ракетами Hydra. Особой точностью они не отличаются, зато накрывают большую площадь.

НА ДЕСЕРТ



Сейчас разработчики доводят до ума мультиплеер. Но войдет он только в западную версию, а вот русскую, по всей видимости, успеют укомплектовать только однопользовательским режимом. Впрочем, не стоит расстраиваться. Как и в случае с первой частью проекта *«В тылу врага»*, мультиплеер для *Warfare* с небольшой задержкой после релиза выпустят в виде бесплатного дополнения, которое можно будет скачать из интернета.



ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Arise и KranX Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
nvdd.ru
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Текст: Саша Глаголев

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

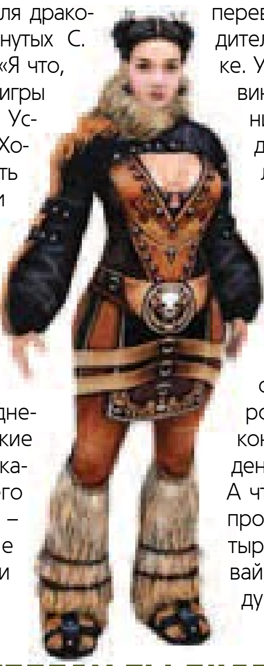
ОПЯТЬ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ!

«...Есть миры, где рассвет встречает слитное хлопанье мириад крыл существ, парящих высоко над землей, где торжественный гимн восходящему светилу сливается с воплями умирающей на презренной земле бескрылой сыти. Есть миры, где солнечный свет встречает лишь глухую стену закрытых ставен – ибо он там горше яда. Но речь не о них...» И слава богу!

Если ты вдруг вообразил, что перед тобой творчество десятиклассника, помешанного на сказках Толкиена, то не угадал. Если думаешь, будто это черновик рекламного проспекта, посвященного условно-бесплатной игре для офисных сидельцев, то опять попал пальцем в небо. Это, братец Кролик, роман. Его писали бывший инженер-физик и бывший же врач-психиатр. Поэтому не спрашивай, за какую такую провинность загадочный мириад решил крыть каких-то там существ и что такое «бескрылая сыть». Мы, знаешь ли, академий, как Сергей Лукьяненко, не кончали и специалистами по молекулярной иммунологии, как Ник Перумов, не вкалывали. Может, у них там и стены из ставен делают – классикам виднее.

ЛИТЕРАТУРНОЕ ОБОРЗЕНИЕ

Речь о книжке «Не время для драконов» за авторством упомянутых С. Лукьяненко и Н. Перумова. «Я что, читать сюда пришел или в игры играть?!» – возмутишься ты. Успокойся – конечно, играть. Хотя, вообще говоря, и читать иногда полезно. Но не в этом случае. Так что мы обойдемся кратким пересказом. Следи за мыслью.



Итак. Есть три мира. Мир Прирожденных (именно так – с большой буквы) – магия, эль, постоялые дворы и всякая нежить из соседнего царства. Изнанка – высокие технологии, пиво, отели и какая-то нежить из соседнего подъезда. Срединный мир – всего понемножку, кроме нежити. Ее везде полно – и без меня знаешь.

Главный герой по имени Витя (что в переводе с латинского значит победитель) живет натурально в Изнанке. У него в квартире то и дело вывинчиваются пробки, а на лестничной площадке валяются подозрительные несовершеннолетние девушки. Это все потому, что он светлый маг первой категории. Ой, это, кажется, из другой оперы... В общем, Витя попадает в Срединный мир, на который вот-вот нападут Прирожденные (вот ведь гады!). У «середняков» одна надежда на Виктора, которого они приняли за убийцу дракона. Чтобы накостылять Прирожденным, надо стать волшебником. А чтобы стать волшебником, надо пройти магическое посвящение четырех стихий (лучше и не спрашивай, что это такое!). Местные колдуны не бегут целоваться с ново-

ПО СЮЖЕТНЫМ ТРОПАМ ТЫ БУДЕШЬ ПЛУТАТЬ В ОКРУЖЕНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ, КОИХ МОЖЕТ СОБРАТЬСЯ ЦЕЛЫЙ ДЕСЯТОК



А это город Клык: ни тебе деревьев, ни газонов...



И без всяких пояснений понятно, что тут не обошлось без магии воды.

явленным спасителем, а уж тем более – куда-то его посвящать, поскольку некоторые считают пришельца не убийцей дракона, а самим драконом. В общем, дальше начинается геморрой на четыре сотни страниц.

СЫГРАЕМ ПО МАЛЕНЬКОЙ!

Как понимаешь, я тебе не просто так про книжки толкую. Компания Arise на деньги «1С» и при попустительстве KranX Productions создает игру по мотивам этой, прости господи, эпопеи. И не просто «по мотивам». Первоисточник целиком перепрут в двоичный код, и ты самолично сможешь распутать сюжетный клубок и поучаствовать во всех главных сценах романа. Если только не собьешься. Ведь «какие интриги плелись здесь, какие хитроумные комбинации рождались из ничего, какие заключались союзы, пакты и альянсы...», конец цитаты. Хотя люди, вон, книжку из ничего родили, а тебя, что ли, распутать заслабит?!

Тем более что игру не надо читать. Ее надо смотреть. А с картинкой, в отличие от речи «писателей», тут все в порядке. В ход пущен движок *«Магии крови»*. Красивый свет, обильные шейдеры и убедительная анимация на месте. Хотя даже самому-пресамому движку вряд ли по силам вдохнуть жизнь в такую, к примеру, сцену (еще одна цитата): «Несколько мгновений враг не сопротивлялся, потом нанес быстрый, – к счастью, скользнувший по щеке, удар локтем в лицо. И стал вытягивать что-то из-за пояса. *(надеюсь, цензура не дремлет! – А.Г.)* Только тогда Виктор, даже не думая, что он делает, ПЕРЕХВАТИЛ ГОРЛО ПРОТИВНИКА ЛОКТЕМ, ПОТЯНУЛ ВНИЗ, УПЕРСЯ КОЛЕНОМ В СПИНУ...».

Редакция в лице меня долго перечитывала этот пассаж, сидя в туалете, а потом пыталась схватить локтем и потянуть вниз веревочку от сливного бачка.

НЕ ИМЕЙ СТО РУБЛЕЙ

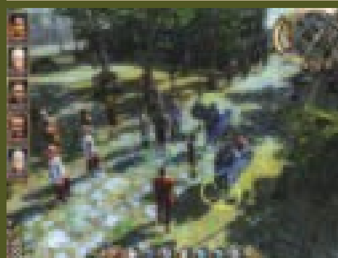
Из всей честной компании лишь Виктор мастер на все руки. Он и стихийный маг (если пройдет посвящение), и тотемный колдун, и с высокими технологиями на «ты». Остальные попутчики умеют что-то одно. И хотя палить из огнестрельного оружия могут все (вовсе не обязательно разбираться в предмете для того, чтоб им пользоваться), изучать ноу-хау по плечу лишь тем, кто изначально имеет о них представление. К имеющим представление относится сам Виктор, а также «постигшие пар» гномы. Ты прав, тут без ста грамм не разберешься.





Столица Срединного мира – Стополье.

И ВЕЧНЫЙ БОЙ...



Воевать будем в реальном времени. Для желающих припасен режим настраиваемой паузы, как в *Baldur's Gate*. Магия и техника имеют равную силу. Но будь внимателен! Время суток влияет на действенность заклинаний (час Просыпающейся Воды, час Открытого неба и прочие дают преимущество определенному стихийному клану; на тотемные кланы и их магию это не распространяется). А когда наступает час Серого Пса, волшебство и вовсе перестает работать.



Дорога, вымощенная желтым кирпичом, ведет к дворцу верховного мага.

ВДУМЧИВАЯ DIABLO



Некоторых читателей, у коих особенно сильно развито чувство локтя, наверное, гложет вопрос: как насчет «кооператива»? Разрешат ли самым общительным игрокам сколотить компанию, где каждый сможет управлять собственным персонажем? Должен разочаровать: никакой сетевой игры в планах разработчиков не значится. Объясняется это желанием приобщить геймеров к сюжету, а не распыляться на бесконечные битвы и погоню за шмотками.

Это, конечно, не горло врага, но ведь и я – не убийца драконов! Локоть что-либо хватать наотрез отказался. Хотя, наверное, в практике врачей-психиатров бывали случаи и похлеще хватающих локтей. Мне только одно любопытно: как можно упереться в спину коленом человеку, который стоит к тебе лицом (даже если его в это время тянут вниз локтем за горло)?!

ИХ РАЗЫСКИВАЕТ МИЛИЦИЯ

Надо полагать, ты уже заинтригован по самые помидоры: что же это будет за игра такая – текстовые приключения в полном, как говорится, «три дэ» или, может, симулятор дурдома? Нет, нет и нет! Нас (точнее, тебя – мне эта бодяга и даром не нужна) ждет «Дьябла». Сколько лет, сколько зим. Давно не виделись. «Дьябла» не простая, а 1) сюжетная и 2) «партийная». С сюжетом мы вроде как разобрались; таким сюжетам цена в базарный день – пятачок за пучок. А «партийность» (термин не я придумал – так на официальном сайте написано) заключается в том, что по извилистым сюжетным тропам ты будешь плутать в окружении персонажей, коих под твоим драконьим крылом может собраться целый десяток.

Познакомимся со спутниками поближе.

Во-первых, Тэль. Кто такая и откуда, долгое время остается загадкой. Девушка помогает Виктору как проводница (не путать с Веркой Сердючкой) и советчица (не путать с Чеширским котом).

Во-вторых, Лой Ивер. Шпионка, интриганка и, наконец, просто красавица. В книге описан походный трах, приключившийся между ней и главным героем: «В какой-то миг он почувствовал, как напряглись и отвердели ее мышцы, как потом стало мягким и податливым тело, а затвердевшие соски расслабились…». Господа писатели, литература в неоплатном долгу!

В-третьих, гном Тори. Гном – он и в Африке гном. Борода лопатой, брюхо бочкой. Впрочем, гномы из книжки не только горы долбят. А и «с электричеством знаются и пар постигли». С этим постижением мы их и поздравляем!

Есть еще Рейтар (маг клана медведя, похожий на Тараса Бульбу, принявшего ислам), парочка девиц без определенного места жительства и Воин в багровом – единственный стихийный маг, вставший на сторону Виктора.

В общем, народа хватает. Было бы желание играть.

Если ты яростный поклонник «Дьяблы» и незабвенной *Baldur's Gate*, если ты не читал чудовищно вторичную и безграмотную одноименную книгу и если тебя еще не воротит от всех этих гномов-магов-эльфов-орков, то желание будет. Жди.

В ход пущен движок «Магии крови». Красивый свет, обильные шейдеры и убедительная анимация на месте

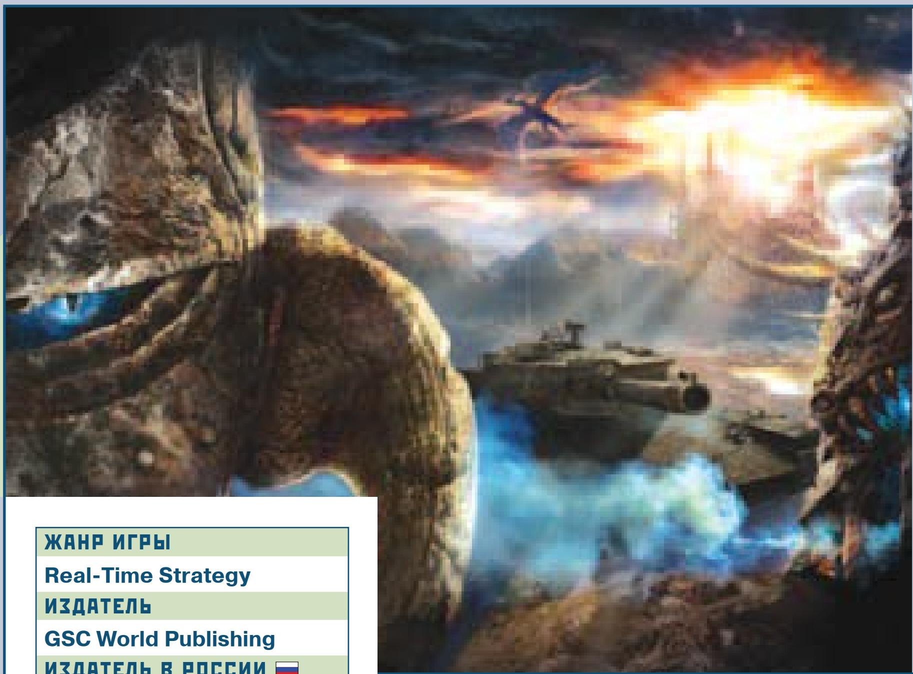


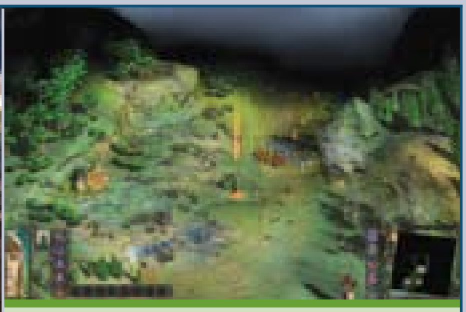
Что ни говори, а местная столица навевает мысли о «Сибири» под номером два.



Виктор овладел магией земли и тут же решил пустить ее в ход.

Текст: Лиза Снежная





Обрати внимание, Эльхант в два раза выше своих собратьев.



Стоит тебе призвать крестьян, как герои тотчас исчезнут.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
GSC World Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 7
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.heroesofae.com
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2006 года

ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

ЕЛЬФИЙСКАЯ САГА

Стратегии старой школы нынче не делает никто (бюджетные подделки не в счет), кроме, разве что, болгар из Haemomont Games. Да и те, похоже, сменили промысел – вместо очередной Tzar-игры создали градостроительный менеджер *Glory of the Roman Empire*. «Героев уничтоженных империй» классикой тоже не назовешь. Все-таки игра представляет собой диковинный жанр «RTS vs. RPG». Но выглядит точь-в-точь как стратегии восьмилетней давности.

Любить «Героев» непросто. Но если очень хочется, то можно. Главное – не обращать внимания на спрайтовых бойцов и неприглядные ландшафты в кислотных тонах. Лучше вообще не концентрироваться на картинке, а отдать все силы игровому процессу.

Сражаться можно как с помощью одного героя, так и с помощью огромной армии. Оба стиля игры абсолютно равноправны. Персонаж набирается сил в схватках с нейтральными монстрами и скупает артефакты. Армия растет постепенно и в боях с разномастной живностью не участвует. Вместо этого она охотится на героя, который особенно слаб на ранних этапах.

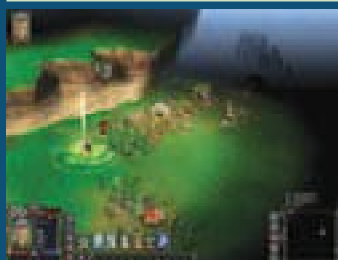
Со временем игра затягивает, особенно если под рукой крепыш-гном или, скажем, ельф. Так в бета-версии зовется остроухий хлопец. К релизу ошибку, конечно, исправят. И дело даже не в том, что выживать в одиночку куда веселее, нежели жиреть на базе. Просто *«Герои Уничтоженных Империй»* – единственная стратегия, где герой разделывается с врагами изящно, комбинируя всяческие заклятия. Можно, например, снизить противникам защиту, а затем шарахнуть динамитом или же «врубить» ускорение, отбежать подальше и расстрелять преследователей из лука. Но все эти тонкости будут заметны лишь в сетевой игре. В кампании все иначе. Да и цель у нее другая – поведать необычную историю.

Как мы уже писали в февральской теме номера, над игрой работает не кто-нибудь, а известный украинский фантаст Илья Новак. Сюжет получился и впрямь интересный. Судя по вступительному ролику, фэнтезийные существа сразятся с современной бронетехникой. Сложно сказать, что из этого получится, но одно радует уже сейчас – сюжет *Warcraft III* авторы не переиначивают.

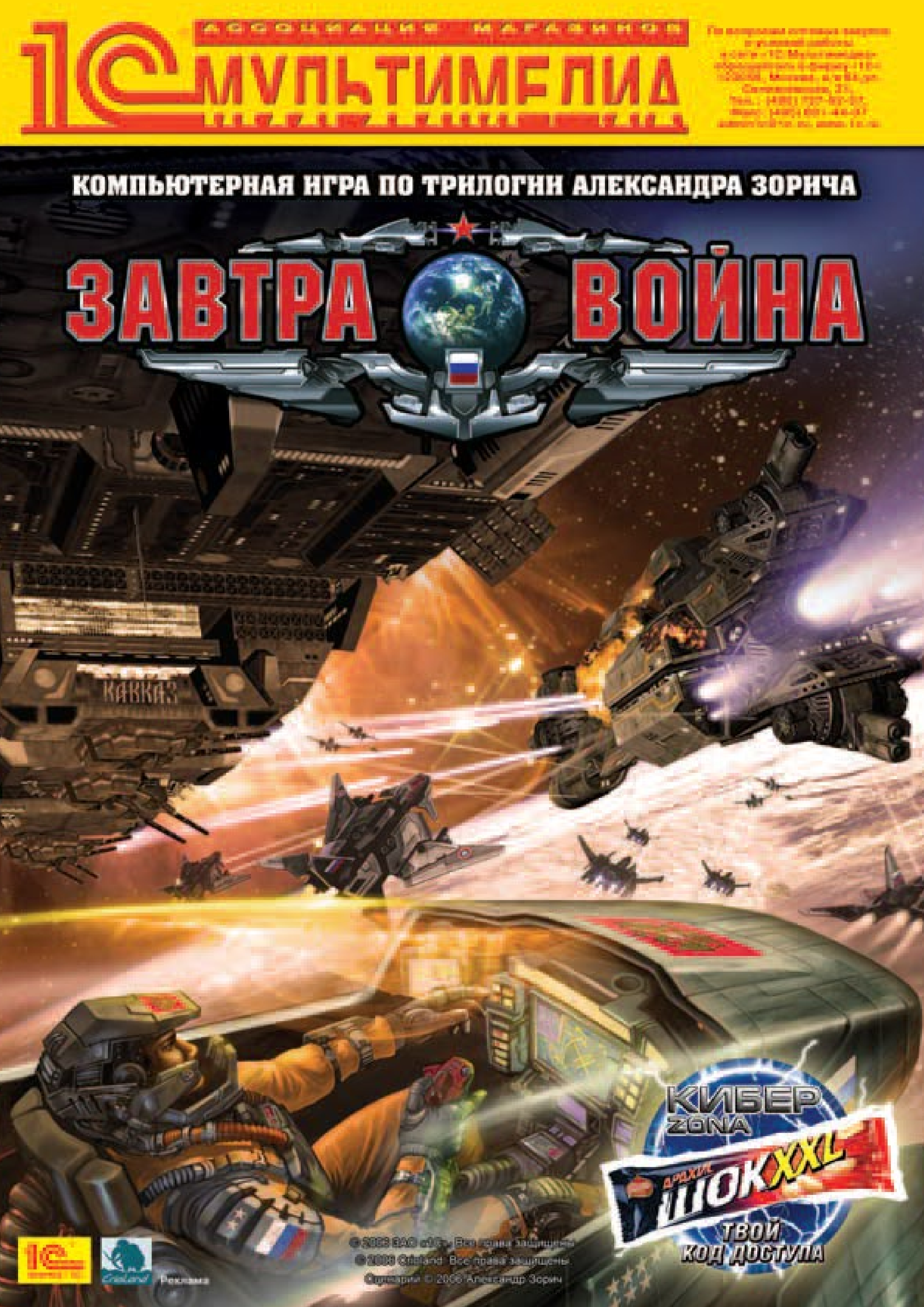
В целом игра смотрится не шибко хорошо. Особенно учитывая тот факт, что на подходе очередной адд-он к *Dawn of War* и первый к *Battle for Middle-earth II*. Тут на одном сюжете не выедешь. Впрочем, многим игрокам понравится концепция. Ведь схватка двух жанров – RTS и RPG – обещает быть очень горячей.

ЭТА ИГРА – ЕДИНСТВЕННАЯ RTS, ГДЕ ГЕРОЙ РАЗДЕЛЫВАЕТСЯ С ВРАГАМИ ИЗЯЩНО, КОМБИНИРУЯ ВСЯЧЕСКИЕ ЗАКЛЯТИЯ

КНИГИ О ГЕРОЯХ



Не секрет, что об истории волшебного мира Аквадор рассказывает не только игра *«Герои уничтоженных империй»*, но и серия книг Ильи Новака. На данный момент в продажу поступили два произведения: «Некромагия» и «Магия в крови». «Битва деревьев» появится одновременно с игрой.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА
ЗАВТРА ВОЙНА
КАВКАЗ
КИБЕР ZONA
ШОК XXL
ТВОЙ КОД ДОСТУПА
Реклама
Сценарий © 2006 Александр Зорич





Судя по львам на щитах и коттах, перед нами английские рыцари.



Врезавшись во вражеский строй, всадники мигом сменят клин на линейное построение.

Текст: Михаил Бузенков

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Unicorn Game Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/xiiicentury/
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

XIII ВЕК

ЭПОХА РЫЦАРСТВА

Эта игра похожа на *Rome: Total War*. Вот только движок не очень. Нет, не плохой... Говорю же, не очень. Анимация тоже... Разодетые в красочные попоны лошадки, безусловно, прелестны, но движутся... точно к ногам пудовые гири привязаны. А еще повсюду рыцари, рыцари, рыцари... Обилие геральдической символики приятно кружит голову. Присматриваюсь.

На правом фланге линейное построение распадается. Образуется клин. На острие – красавец-сеньор с золотым львом на котте, далее верные вассалы, оруженосцы и прочие, прочие... Готовятся к атаке. На горизонте показались знамена графа Симона де Монфора.

Все очень честно, если средневековые сражения и выглядели иначе, то верить в это не хочется. С шага лошади переходят на рысь, затем – на галоп (скорости можно переключать) и врезаются во вражеские шеренги. Клин более не выгоден. Рыцари выбирают противника по вкусу и работают исключительно с ним. Через минуту-другую уже не разобрать, как были построены войска до атаки, экран наводняют десятки зрелищных микродуэлей.

Кажется, мы побеждаем. И сеньор – жив-здоров. Но Монфор и не думает наступать. Рыцари графа притаились за рекой Ившем и, похоже, забыли о схватке. Чтобы расшевелить бойцов, потребовался внешний раздражитель – богатырский «залп» из луков. Уязвленная конница тотчас описала дугу и ринулась в атаку. Сражение продлилось недолго. Эдуард I праздновал победу. Монфор погиб.

Пускай битва при Ившеме ничем примечательным не запомнилась (не для историков, конечно). Классическая рыцарская. Но для *«XIII века»* она – основа основ. Так выглядит геймплей в «чистом виде», без тактических примесей вроде трескающегося под ногами льда. Но лед обязательно будет. Знаменитое Ледовое побоище разработчики воссоздают со всем тщанием. Также обещана битва у Лас-Навас де Толоса. Жаль, что передать всю красоту этой схватки пока еще нельзя, – не позволяют технологии. Все-таки в ней участвовали десятки тысяч воинов. Но общие черты отобразить можно. Если авторы скрупулезно воссоздадут ландшафт и правильно сбалансируют силы испанцев и альмохадов, получится интересно.

Увы, успех «XIII века» зависит не только от умения Unicorn выполнять свои обещания. На подходе *Medieval 2: Total War*. Можно бесконечно долго сравнивать оба проекта – недостатки, впрочем, как и достоинства, отыщутся у каждого, но у Medieval есть добрая репутация, у «XIII века» ее нет. Если авторы не поспешат с релизом, мы рискуем и вовсе не заметить эту чудесную игру.

ВСЕ ОЧЕНЬ ЧЕСТНО: ЕСЛИ СРЕДНЕВЕКОВЫЕ СРАЖЕНИЯ И ВЫГЛЯДЕЛИ ИНАЧЕ, ТО ВЕРИТЬ В ЭТО НЕ ХОЧЕТСЯ

XIII ВЕК В ЦИФРАХ

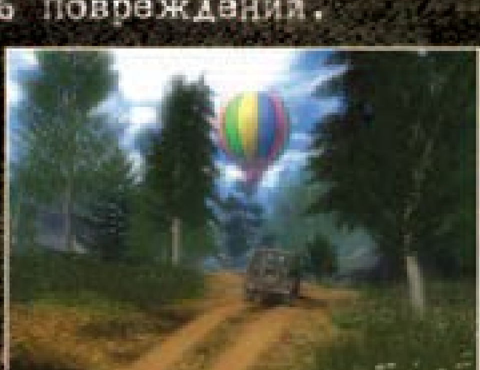


Всего в *«XIII веке»* будет 5 кампаний: за англичан, немцев, французов, монголов и русичей. В каждой кампании тебя ожидают 6 сражений, в которых сойдутся не на жизнь, а на смерть 60 знаменитых военачальников. Среди них нам особенно интересны Александр Невский и Даниил Галицкий.


UAZ
4x4
Полный привод
www.4x4game.ru
4X4 GAME.RU







Текст: Андрей Первый





Хоть в игре и есть огнестрельное оружие, от луков и арбалетов оно не отличается.



Вот она, знакомая троица. Как в давние времена!

ЖАНР ИГРЫ
Action / RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Rebelmind
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
frater.rebelmind.com
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

FRATER

ПЛОХО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Студия Rebelmind отличилась два года назад, выпустив устаревший клон *Diablo*. Звался он *«Меркурий-8»*. Он же *Space Hack*. Он же *Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary*. Собрав полную шкатулку низких рейтингов, игра тихо скончалась на задворках истории. Но польские разработчики никак не угомонятся. Встречаем *Frater*: тот же геймплей, только в других декорациях. Хочешь поскучать?

Вместо недр космического лайнера из «*Меркурия-8*» тебя ждет Европа, на которую напали адские полчища. Кругом хаос и смерть, немногочисленные выжившие пытаются отбиться от наседающих чудовищ. И тут, как всегда, появляется сильный, умный и красивый герой, который загонит чертей обратно в преисподнюю.

МЕРКУРИИ НА БИС

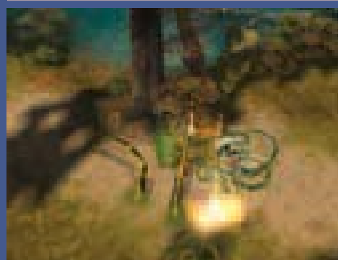
Уровни *Frater* почти не отличаются от тех, что были в «Меркурии-8». Тот, кто видел оригинал, сразу вспомнит знакомые моменты. Огромная невзрачная территория под завязку набита зверюгами. Разделываемся с ними, ломаем ящики и бочки, подбираем золото, ремонтируем клинок, покупаем зелья и продолжаем зачищать подземелье. Мастерство персонажа растет медленно, интересные предметы из монстров не выпадают и даже в магазине не продаются. А уж о такой роскоши, как наборы вещей (sets) или продуманный крафтинг, вообще забудь. Во Frater правят стандарты 1996 года. В современной action/RPG меняется не только красочная экипировка и задние планы, но и противники. Rebelmind, видимо, об этом не знает. Первого монстра – эдакую «глокую куздру», на которую потратили аж десяток полигонов, – мы встречаем на протяжении всех трех уровней. Ей помогают зомби, оборотни и летучие мыши. От такого разнообразия в сон клонит уже через полчаса.

Раньше в героях ходил один морпех, а теперь целая троица: воин, маг и лучница. Все персонажи наделены четырьмя атрибутами: силой, ловкостью, выносливостью и магией. Есть древо умений. Вот только почти все навыки у классов одинаковые. Да еще и бесполезные. Кому нужно сначала распугивать монстров, а потом гоняться за ними по всей округе?!

Порой появляются игры, в которых вовсе не развлекаешься, а выполняешь нудную, механическую работу. Вот Frater – типичный пример подобного досуга. И это в то время, когда вышел *Titan Quest*, а на пятки наступает *Hellgate: London*. Даже плохонькому *Dungeon Siege 2* детище Rebelmind умудрилось проиграть. Думаю, не надо быть провидцем, чтобы предсказать провал финальной версии. Такое не исправить.

ПОРОЙ ВЫХОДЯТ ИГРЫ, В КОТОРЫХ НЕ РАЗВЛЕКАЕШЬСЯ, А ВЫПОЛНЯЕШЬ ДОЛГУЮ, НУДНУЮ, МЕХАНИЧЕСКУЮ РАБОТУ

КАПЛЯ МЕДА



Если присмотреться, во Frater можно отыскать пару приятных мелочей, которых не было в *«Меркурии-8»*. К примеру, новая игра от Rebelmind более мрачная и стильная. Куда чаще обновляются пейзажи и освещение. Нас даже предупреждают, если на горизонте показался сильный монстр.


Ничего личного...
М
МЕТРО-2
СМЕРТЬ ВОЖДЯ
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2006 Орион © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука

Восьмиклассник Женька Клинов обожал Дикий Запад. Ночью ему снились дуэли на пустынных улицах, партии в покер с шулерами, индейцы, которые пускались в погоню, стоило Женьке оседлать верного коня, и, конечно же, танцовщица из салуна Салли, которая хоть и кажется распутной девицей, на самом деле любит только Клинова.

Текст: Иван Гусев

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter/Stealth
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Techland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.coj-game.com
ДАТА ВЫХОДА:	Осень 2006 года

Ищи демоверсию на диске!

CALL OF JUAREZ

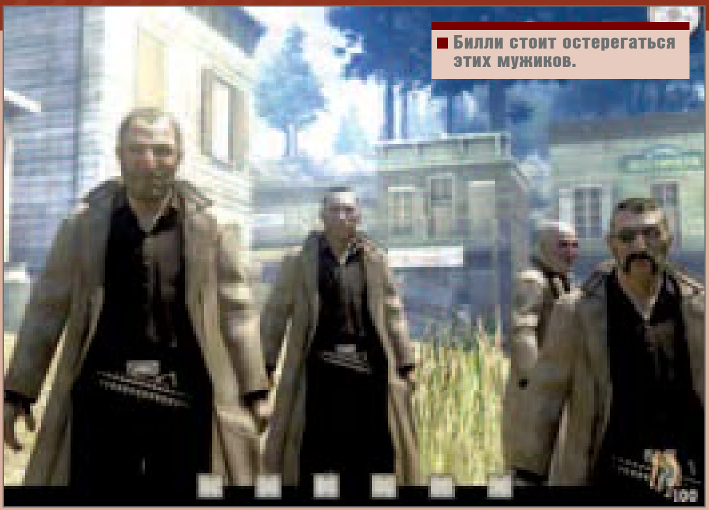
СОЧИНЕНИЕ НА СВОБОДНУЮ ТЕМУ


Рэй впервые за двадцать лет взял в руки оружие. Убьет ли он шерифа?

К сожалению, 2006 год – неудачное время для ковбоев (если только они не с Горбатой горы). Свою тоску по Дикому Западу Женьке приходилось глушить вестернами и компьютерными играми. Поэтому, когда учитель литературы Прохор Геннадьевич обвел похмельным взглядом 8А класс и сообщил, что сегодня все пишут сочинение на свободную тему, Клинов раскрыл тетрадку и, не колеблясь ни секунды, написал заголовок: «ХУЯРЕЗ ЗОВЕТ!». «Я вчера скачал с интернета демку шутера про ковбоев ***Call of Juarez***, – так начиналось сочинение. – По-нашему, значит, «Хуярез зовет». Игруха будет классная – однозначно! Сюжета пока толком не понял. В демке два уровня – за пастора Рэя и за его племянника Билли. Первый почему-то очень хочет убить второго, а второй, по понятной причине, этого не желает и все время убегает. За старика-священника играешь, как в обычном шутере: идешь и всех «мочишь». Если в одну руку взять револьвер, а в другую – Библию, то Рэй, отправляя врагов на тот свет, еще и псалмы читает. Можно палить с двух рук, а можно с одной – скорострельность повышается. Очень хорошо сделано замедление (оно же – bullet time): выхватываешь пистолеты из-за пояса, в разных концах экрана появляются два прицела и медленно сходятся в одну точку – за это время нужно пристрелить как можно больше противников. В демке есть сцена: на улице путь Рэю преграждают четыре гада. Я уложил всех с первой попытки! А ведь враги в Call of Juarez не тупые – прячутся за ящики и бочки, меняют позицию, метко стреляют... Все как в кино: высунулся из укрытия, бабахнул пару раз, спрятался, перезарядил свой «Кольт», снова высунулся. Есть дуэли один на один, начинаются они по сигналу. Резко дергаешь мышь вниз, потом вверх, быстро прицеливаешься и жмешь на курок, пытаясь при этом увернуться от пули. Бах-бах! Кто промедлил – тот убит. Иногда нужно решать несложные «физические» загадки вроде тех, что были в ***Half-Life 2***. Ну, там, подвинь ящик к стене туалета и лезь наверх – к бандитам. Только смотри, не свались в дерьмо. Шутка! За Билли тоже играть интересно. Парень, судя по всему, не стрелок, а обычный траппер с Дикого Запада. То есть раньше он ловушки на зайцев ставил, а теперь драпает от Рэя. Поскольку у юнца с собой только лук и хлыст, приходится прятаться, а не геройствовать. В демке Билли нужно украсть лошадь и седло. Непростая задачка, доложу я вам! Но справился (вот такой я молодец) и потом, уже скача на лошади, знатно постреляя из лука по индейцам. Правой кноп-

СЕМЕЙНАЯ ДРАМА НА ДИКОМ ЗАПАДЕ

Возможно, Женя Клинов из 8А пока не способен разобраться в хитросплетениях сюжета *Call of Juarez*, но **«РС ИГРЫ»** давно все знают. На дворе – 1882 год. Преподобный Рэй, в прошлом – ковбой, отправивший на тот свет не один десяток душ, вот уже двадцать лет как несет в массы слово Божье, надеясь молитвами искупить свои грехи. Однако когда он узнает об убийстве брата и невестки, то вновь берет в руки револьверы и отправляется... нет, не мстить, а карать именем Господа. Подозрение в убийстве упало на Билли, племянника Рэя. Парень, который, кстати, наполовину индеец, как положено в подобных историях, ни в чем не виноват. Чтобы вернуть своему имени добрую славу, Билли пускается по следу настоящих убийц. «На хвосте» сидят охотники за головами и – что самое страшное – родной дядюшка. К счастью, индейцы помогли беглецу: научили его грамотно прятаться в лесу и городе, стрелять из лука, правильно обращаться с хлыстом. Вряд ли сценарий Call of Juarez порадует оригинальностью. Впрочем, разработчики из польской студии **Techland** утверждают, что самые интересные хитросплетения сюжета откроются только после выхода финальной версии игры. Верим? А почему бы и нет!


Билли стоит остерегаться этих мужиков.

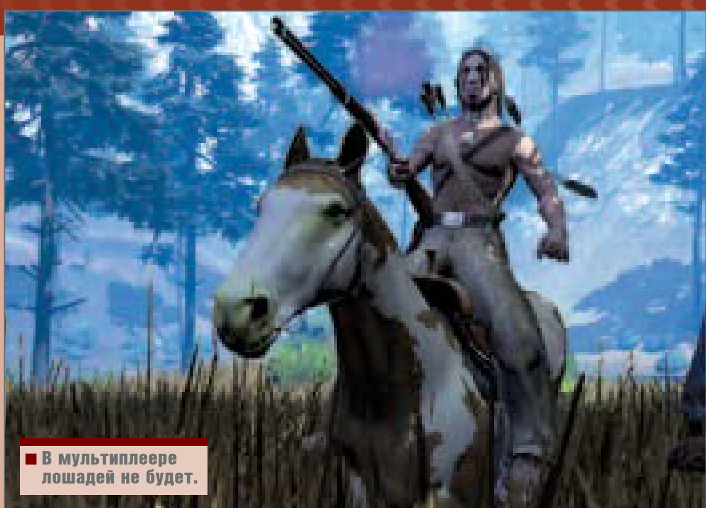
кой мышки тетиву натягиваешь, левой – отпускаешь, а затем смотришь, как красиво стрела летит в цель. Хлыстом же можно надавать по харе волку или уцепиться за ветку, чтобы перепрыгнуть через пропасть.
Блин, я же про самое главное не сказал! Игруха очень-очень-очень красивая! Похожа на ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Текстуры четкие, реально различить самый махонький листочек на дереве и даже грязь под ногтями, тени потрясающие, огонь – как настоящий. Дым и пыль не только ветром сдувает, их можно еще выстрелом или взмахом хлыста развеять. Только вода не понравилась, уродская, но это фигня, я ведь в ней плавать не собираюсь. Короче, Call of Juarez будет лучшим шутером про Дикий Запад. Правда, кто такой Хуярез и кого он зовет, я пока так и не понял».
Спустя пару дней Прохор Геннадьевич попросил Клинова задержаться после урока. Женька уже знал, что за сочинение получил «тройбан» и понятия не имел, зачем он понадобился учителю.
– В общем, так, – сказал Прохор Геннадьевич, когда они остались наедине. – Поиграл я в твоего Хуареса...
– Правда?! – оживился Женька.
– Ну и как вам демка?
Прохор Геннадьевич скривился в жуткой гримасе:
– Тормознутая... С какой стати я со своей крутой «видяхой» должен ждать чуть ли не три минуты, пока загрузится уровень?! А во второй миссии в лесу такие тормоза начались, что и вспоминать страшно – пока не выбрался из чащи, выше 20 – 25 FPS не было.
– Оптимизируют! – уверенно сказал Женька. – Мамой клянусь, оптимизируют!
– Маму твою скорее оптимизируют, – вспылил Прохор Геннадьевич. – Да черт с ней, с графикой, геймплей тоже не блещет. Ты вот написал, AI классный. Да ничего подобного! Враги вообще не любят бегать, спрячутся за ящиками и сидят там, пока их не грохнешь. С флангов не заходят, преследовать ленятся. А вспомни, когда седло для лошади надо было украсть. Фермер услышал, как у него в доме разбилось стекло, выматерился, но проверять, что случилось, не пошел. Иногда он тебя с тридцати метров засекает, даже если в тени сидеть, а иной раз в упор не видит. К тому же, линейность бесит. Особой свободы нет: двери почти всех домов на замке; туда, куда якобы не надо идти, разработчики и не пустят – навалят на пути всякого хлама. Чуть что не так сделал, тут же накажут. Я вот седло из дома фермера выбросил на задний двор, потом прибегаю туда, а нет его! Уползло мое седло. Испарилось. Лошади – убоги. Когда скачешь, такое впечатление, что посадили тебя, идиота, на детскую карусель. Физический движок самопальный, да и головоломки с ящиками уже давно не актуальны. Но больше всего раздражает «бубнеж» пастора и занудная музыка. Я бы этому подражателю Морриконе (*имеется в виду известный композитор Ennio Morricone – прим. ред.*) кое-что отрезал напрочь, чтоб других не мучил.
Прохор Геннадьевич наконец-то выговорился и замолчал. Женька выдержал паузу, потом спросил:
– Ну, я пойду? У меня сейчас биология начинается...
– Подожди! – остановил его Прохор Геннадьевич. – Ты это... когда игра выйдет, принеси мне ее на выходные, хорошо?
Женька удивился:
– Прохор Геннадьевич, вам же не понравилась демка!
– Кто тебе сказал? Демо-версия – очень даже ничего. Бодренькая такая, разнообразная. Графика, опять же, симпатичная. К тому же, сам знаешь, ***Gun*** был куда хуже.


Вскоре фермер лишится и коня, и седла.


Лошадь-мутант: гривы нет, зато есть длиннющая шея.

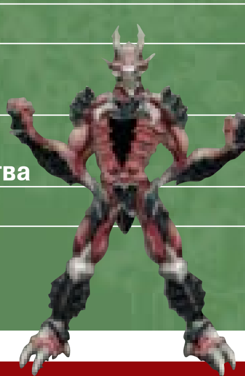
ВМЕСТЕ ВОРОВАТЬ ВЕСЕЛЕЕ

Строка "Multiplayer" в меню демо-версии *Call of Juarez*, к сожалению, не активна. А ведь мы надеялись уже сейчас опробовать необычный многопользовательский режим. Хотя оригинальность мультиплеера весьма условна. Он интересен прежде всего антуражем Дикого Запада. Так, например, вместо привычного Capture the Flag нас ждет суматошная беготня в «Укради золото». Игроки носятся по карте и пытаются насобирать как можно больше драгметалла для своей команды. Нашел бесхозное золото – отлично, пристрелил противника и ограбил его – еще лучше. Другой режим позволит пережить знаменитые исторические события, имевшие место на Диком Западе. Какие точно – пока не известно, но, вероятнее всего, речь пойдет о громких перестрелках и ограблениях. Кроме того, в специальной кампании для совместного прохождения можно будет спланировать и осуществить дерзкий налет на поезд. Сетевая игра рассчитана максимум на тридцать два участника. В отличие от одиночного режима, в мультиплеере нельзя скакать на лошади – не позволяют скромные размеры карт. Также не жди трюков с хлыстом – ему в коллективных сражениях применения не нашли.


В мультиплеере лошадей не будет.

РЕЦЕНЗИИ







МЕРТВАЯ ТИШИНА

Вот уж не думали, что сентябрь обернется таким коллапсом. Игр вышло много, но, по сути, лишь ***Civilization IV: Warlords*** заслуживает особого внимания. **Сид Мейер** (Sid Meier) и компания работали осторожно, без надобности не рисковали и лишь слегка преобразовали режим сценариев. В итоге, адд-он получился очень даже неплохим, хотя новинок могло бы быть и больше.

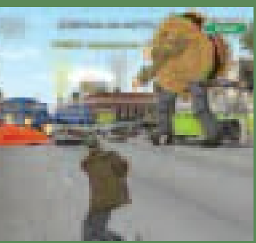
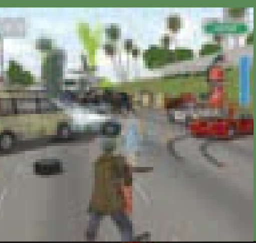
Откровенно расстроила ***Bad Day: L.A.*** Похоже, фантазия **Американа МакГи** (American McGee), о которой писали много и со вкусом, окончательно иссякла. Мэтр придумал дерзкого героя, но про игропроцесс, видимо, позабыл. Наблюдать, как бомж отпускает колкие шуточки четыре часа кряду – занятие, достойное истинных поклонников ***«Ядерного Титбита»*** и прочей неформальной ерунды.

Еще хочется отметить ***Th3 Plan***. Мы сознательно не писали о нем в апрельском номере: ждали качественной локализации. И не прогадали! Игра получилась очень стильная. Не графически, нет... С картинкой как раз у проекта нелады. Но каково действо!



За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин GAMEPOST



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «**ПОЙДЕТ**». В графе «**ПОЛЕТИТ**» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.



SID MEIER'S CIVILIZATON IV: WARLORDS

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН



Текст: Илья "GM" Вайнер

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Firaxis Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb, DirectX 9.0)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.8 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb, DirectX 9.0)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 18
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.2kgames.com/civ4/warlords/warlords.html

Давным-давно, когда деревья были большими, а объемы винчестеров маленькими, со стапелей Microprose сошла первая «Цива». Шли годы, мир менялся, а игра оставалась прежней. Разве что в названии появлялась новая цифра да слегка преображалась графика. Конечно, марафет можно наводить бесконечно – пипл схавает, да еще и добавки попросит. Другое дело – изменить «золотые» правила, не наломав дров. Ведь не с руки уже Сиду Мейеру (Sid Meier) кормить нас, как мышек, кактусами...

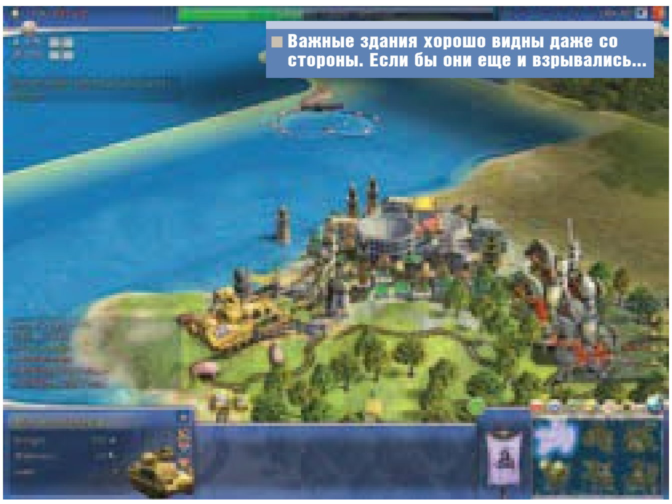
А БЫЛ ЛИ МАЛЬЧИК?

Потуги разработчиков на первый взгляд незаметны. Лишь пара новых настроек карты да угрюмый варвар в меню напоминают, что где-то поблизости притаились обещанные в аддоне «варлорды». Ну-ка, попробуй перечислить все 18 цивилизаций. То-то же. Меж тем, их уже 24! Чего и говорить о десятке новых вождей во главе с товарищем Сталиным... А ведь таких персонажей надо знать в лицо! Жаль, что мечты о настройке персонажей так и почили в бозе. Так что не обессудь, если твоим «отражением» станет негр, а точнее зулус, в бусах. Но копейщики у него – черная смерть хлеще дешевого кофе. Супервоины перепали и другим расам. Например, у монголов верховодят всадники, у варваров – берсерки. Только очень скоро на них ставит крест технический прогресс.

Взяв на карандаш недостатки оригинала, разработчики одарили различные народы уникальными зданиями. Японцы, например, получили безопасные сланцевые электростанции, а викинги – торговые порты, которые будут веками снабжать тебя выгодными бонусами.

ВАШЕ БЛАГОРОДИЕ

Обычные войска тоже в накладе не остались, хотя новых отрядов могло бы быть и побольше. Раз эдак в пять. Триремы за милую душу знакомят вражеский десант с русалками, а требуше наводят шороху в городах противника. А при поддержке пехоты и вовсе превращаются в настоящие машины смерти. Но на этом военный парад заканчивается. Зато теперь есть кому его возглавить. Помимо артистов, пророков и прочих сильных мира сего (то бишь того, что за экраном) «аисты» могут подкинуть тебе и



Важные здания хорошо видны даже со стороны. Если бы они еще и взрывались...

Никакого строительства, религии и занудной политики. Нам нужен лишь мир, и желательно – весь

О КОМПАНИИ

Firaxis Games уже разменяла второй десяток, собрала полсотни наград и скопила кругленькую сумму в банке. Но сомневаюсь, что ты о ней когда-нибудь слышал. Ведь знаком качества остается именно автограф Сида Мейера (Sid Meier), вот уже пятнадцать лет клепающего игровые вселенные на пару с Джефом Бриггсом (Jeff Briggs).

ФАКТЫ

6 уникальных цивилизаций

8 сценариев, включая новый режим игры

10 исторических деятелей

30 с лишним построек



Герой дня – варварский военачальник. Пополнять его армию можно даже во время сражений.

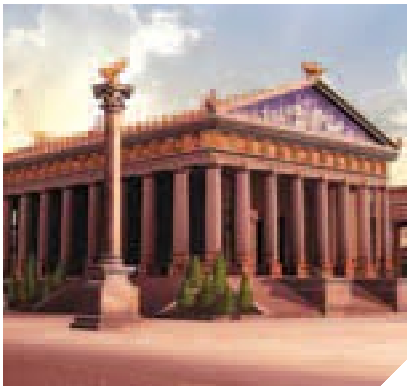
генерала. В отличие от остальных «владык», он лихо рубает врагов в капусту, присоединяясь к одному из отрядов. Кроме солидной прибавки к силе подопечные получают еще и невиданные бонусы вроде удвоения скорости. Но, как ни крути, с топором на танк не пойдешь, так что лучше подумать о вечном – пожертвуй «избранного» для создания дармовой академии или наступления Золотого века. Или отправь его в город. Как следует окопавшись, он будет давать два очка опыта каждому новобранцу. Словом, военачальниками лучше не разбрасываться...

МЫ – НЕ РАБЫ, РАБЫ – НЕ МЫ!

Чем сильнее твоя держава, тем легче она обходится без армии. Запуганный до смерти правитель с радостью пополнит ряды твоих вассалов и станет исполнять любые поручения. С другой стороны – можно и самому присягнуть на верность противнику. Как следует отдохнуть в его тени, поднабраться сил, а затем подло предать. На войне все средства хороши. Жаль только, враги сдаются лишь в самый последний момент, когда гораздо приятнее прижать их к ногтю силой. Кому нужна половина страны, когда можно получить всю, а заодно избавить себя от дальнейших трудностей? Тем более, противник поднаторел в ратном деле, не гнушается «выращивать в твоем огороде» ядерные грибы и вообще стал куда агрессивнее. Особенно это чувствуется на море, где раньше соперники были беспомощны, а теперь то и дело выкидывают коленца, на раз отправляя на дно твоих рыбаков.

НОВЫЕ НАРОДЫ

В нашем полку снова прибыло. Дружное семейство цивилизаций заговорило на различных наречиях. Карфагеняне, Кельты, Корейцы, Викинги, Зулу и даже Оттоманская империя отныне зависят от твоей божественной воли. Вот только разнятся они лишь цветом кожи да уникальными воинами – по одному «на нос». Конные лучники, берсерки-варвары или бравые янычары – грозная сила в умелых руках. А вот Чудес света на всех, к сожалению, не хватило. Что ж, по крайней мере, создатели из Firaxis Games вспомнили, что кроме Бродвея и рок-н-ролла в мире существует еще и Великая (не обязательно китайская) стена. Причем необычайно прочная – воинственные варвары долго будут обходить тебя десятой дорогой... ведущей, разумеется, к ближайшим соседям. А мистический Университет Санкора здорово подстегнет верующих. Было бы только чем их занять...



ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Игра настолько масштабна, что на деле все изменения в гейм-



Ярких личностей теперь в избытке. Особенно хорошо получился Ганди.



В одном из сценариев придется соревноваться в промывании мозгов индейцам... простите, миссионерстве.


Смешно? А рыцари уже второй вертолет «сбивают». Из рогаток, наверное...


На мой взгляд, лучшее из чудес света.


Ты ведь не веришь в глобальное потепление и радиоактивные дожди?


Ни дать, ни взять – «Казаки». Кто первый натренировал уникальные войска, того и тапки.

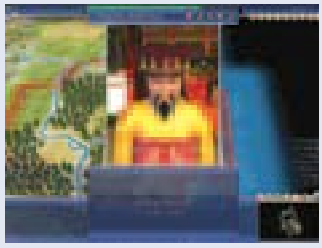
плее выглядят песчинками в море. Причем песчинками, отсыпанными точно по прейскуранту – ни граммом больше. Зато в непопулярном режиме сценариев изменений хоть отбавляй! Варвары, кочевники, римские легионы – создатели намеренно налегли на период заката Античности – рассвета Средневековья. Именно в это время игра достигает кульминации. Вот авторы и решили слегка изменить правила. Да-да, ты не ослышался. Каждый из «эпосов» привносит в геймплей что-то свое. Орды Чингисхана не забивают головы наукой – они тренируют отряды прямо в кочевых лагерях, а технологии находят в дымящихся развалинах городов.

Сценарии довольно разнообразны. Китайская часть, например, чересчур насыщена политикой. Но в целом напоминает одну неплохую кампанию, максимально привязанную к истории. Гораздо интереснее новый режим игры за варваров. Никакого строительства, религии и занудной политики. Нам нужен лишь мир, и желательно – весь. В зависимости от сложности обреченные цивилизации получают фору в несколько десятков ходов, а мы – мешок золота и передвижной лагерь. Правда, во время подготовки противники зачастую воюют друг с другом, что нам и нужно. Так что грабь, режь, жги! С каждого пепелища ты унесешь еще пару сотен монет для тренировки головорезов. Увы, такие «блицкриги» через день-другой приедаются...

И ВСЕ-ТАКИ ОНА ВЕРТИТСЯ

Едва ли проект назовешь прорывом. Военных отрядов по-прежнему мало, а цивилизации слишком похожи. Добротных идей хватит еще на десяток таких адд-онов, и мы обязательно их дождемся. Будем «плакать, колоться», но продолжать покупать диски. Сид Мейер знает толк в отъеме дензнаков у населения. Уверен, еще и твои дети проведут не одну бессонную ночь перед монитором, выжигая деревни артиллерией, как, может быть, делали и твои родители пятнадцать лет назад. Вряд ли создатели решатся переписать годами проверенные правила. Но ведь игра и так хороша, разве нет?

СИЛА И ВЛАСТЬ



В *Warlords* так же, как и в оригинальной *Civilization IV*, у различных форм правления есть свои достоинства и недостатки. Империалисты быстрее обзаводятся генералами и поселенцами. Протекционисты непрерывно качают бицепсы, схоронившись за стенами. А харизматичные дипломаты, как всегда, обезоруживают врага широкой улыбкой. На десерт тебе может достаться буддийский царь Джугашвили или убежденный коммунист Черчилль – вариантов множество.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	10.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

ДОСТОИНСТВА: Сценарий за варваров, а также другие приятные сюрпризы, мелкие доработки и пробный выстрел по устоявшимся правилам – точно в яблочко.

НЕДОСТАТКИ: Чертовски не хватает свежих идей, а те, что есть, игроки могут не заметить. К сожалению, основные преобразования затронули только сценарии.

ИТОГО 8.5 Количество новинок выверено «до грамма». Прикормка для геймера?



В два раза больше удовольствия!!!
Лицам до 18 лет не рекомендуется
ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ
• трехмерное окружение;
• кинематографические камеры;
• свободное управление;
• динамические источники света;
• динамические тени;
• трехмерный звук окружения;
• многослойная анимация.

ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

ПОКОРИТЬ ВОСТОК ЗА 50 ЛЕТ



Текст: Борис Соколов

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy / Wargame
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	The Creative Assembly
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 6
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.totalwar.com

За годы существования сериала *Total War* сложилась следующая традиция: сначала выходит основная игра, повествующая об определенной исторической эпохе, а спустя год следует дополнение, в названии которого обязательно присутствует слово Invasion. Так было с *Shogun* и *Medieval*. Казалось, что формула сработает и с Rome, поскольку после релиза *Barbarian Invasion* авторы анонсировали *Medieval II: Total War* . Ан нет, англичане выкроили время для второго адд-она, который рассказывает о походе Александра Македонского на Восток.



Во время штурма пришлось повредить несколько важных городских построек.

ИЗМЕНИ ИСТОРИЮ НА СВОЙ ЛАД

Кампания стартует в 336 году до н.э. На тот момент молодому правителю было двадцать лет, но он уже успел прославиться в битве при Херонее, в результате которой Македония завоевала Грецию. Тебе необходимо за 100 ходов, то есть за 50 лет, повторить великий поход Александра через Персию и Вавилон. Получается, что разработчики продлили жизнь воителя аж до семидесяти лет (на самом деле он умер 13 июля 323 года до н.э. в возрасте 33-х лет).

На первых порах расстановка сил явно не в пользу игрока. В твоем распоряжении находятся лишь два города (Спарта и Пелла), а небольшая армия разделена. Первая – под командованием Александра – только-только вышла из ворот Пеллы, а вторая – под предводительством Пармениона – уже переправилась через Геллеспонт (современные Дарданеллы) и стоит на пути в Галикарнас около реки Граник. В реальности ситуация обстояла несколько иначе. Александр вторгся на территорию Малой Азии лишь весной 334 года до н.э. Ранее он успешно покорил соседние северо-западные племена иллирийцев, трибаллов и гетов, после чего был вынужден вернуться в Среднюю Грецию для подавления антимакедонского восстания. Да и с персами он разделался явно не за пятьдесят лет. Уже в 330 году до н.э. Александр захватил центральную часть Иранского нагорья, а в 329 году до н.э. вторгся в Среднюю Азию. В общем, исторических ошибок хватает. Однако они не портят общее впечатление от игры.

БЛИЦКРИГ

Тем, кто привык устраивать длительные осады вражеских

В виртуальном мире не сдаются даже мелкие города. Так что жителей приходится покорять огнем и мечом

О КОМПАНИИ

■ The Creative Assembly основана в 1987 году Тимом Анселлом (Tim Ansell). Долгое время английская компания сотрудничала с Firebird, Psygnosis и участвовала в спортивных проектах Electronic Arts. В июне 2000 года она выпустила *Shogun: Total War*. Затем последовали успешные *Medieval: Total War* и *Rome: Total War*.

ФАКТЫ

4 нации, но игроку доступна лишь одна

25 новых видов юнитов

30 провинций нужно захватить

100 ходов на покорение Востока



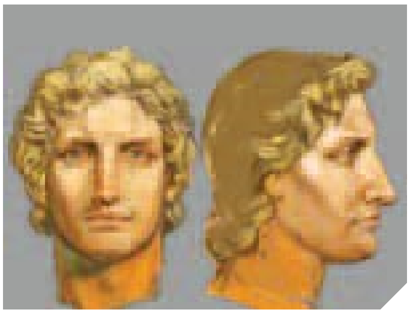
■ Через мгновение летящая во весь опор конница решит исход, казалось бы, проигранного сражения.

городов, придется несладко. В Alexander надо действовать стремительно: подошел к поселению, построил стенобитные орудия или приспособления для подкопов и тут же ринулся в атаку. Иначе просто не успеешь уложиться в отведенные 100 ходов. Собственно, по этой же причине в игре отсутствуют дипломаты. С ними вообще промашка вышла. Ведь после успеха Александра в битве на реке Граник многие местные правители предавали персов и не оказывали македонскому правителю ни малейшего сопротивления. Исключение составили лишь Милета и Галикарнас. В виртуальном же мире не сдаются даже мелкие города. Жителей приходится покорять огнем и мечом.

По сравнению с *Rome: Total War* и *Barbarian Invasion* карта кажется небольшой. Но легкой жизни не жди. В самом начале игры персы бросают в бой армию за армией. Подчас кажется, что правитель Дарий III обладает неограниченными людскими и финансовыми ресурсами. Если за пять стартовых ходов не захватить хотя бы парочку вражеских городов, то вскоре попросту не на что будет содержать войска.

ВЫБЕРИ СВОЕГО АЛЕКСАНДРА

Творение **The Creative Assembly** – далеко не первая игра, в которой разработчики предлагают повторить завоевательные походы Александра Македонского. Раньше всех за биографию великого полководца взялась небольшая компания **GSE Erudite Software**. В 1997 году она отметилась пошаговым воргеймом ***The Great Battles of Alexander***. Затем наступило семилетнее затишье. В 2004 году появились сразу три игры. В октябре свет увидела странная смесь из Action и RPG ***Alexander: The Heroes Hour*** (в России вышла под названием ***«Александр: Эпоха героев»***) от луганской студии **Meridian'93**. 25 ноября прогремел ***Alexander*** от киевских разработчиков из **GSC Game World** – стратегия в реальном времени, созданная по мотивам одноименного фильма Оливера Стоуна. Через день в продаже появился пошаговый воргейм ***Tin Soldiers: Alexander the Great*** от **Koios Works**. Отечественные локализаторы окрестили его ***«Эпохой завоеваний: Александр Великий»***.



БОЕВОЙ ИНТЕРНАЦИОНАЛ

С приходом первых побед начинают возникать нешуточные трудности. Главная из них – где бы нанять новые войска. Мало того, что бойцы гибнут сотнями, так еще и в покоренных провинциях приходится оставлять хотя бы пару-тройку отрядов, иначе жители взбунтуются. У данной задачи есть два решения: или ждать подкрепления из соседних областей, или же ставить на наемников.

К середине похода армия Александра пестрит диковинными



■ Героическая победа. Как видишь, удалось разгромить пятикратно превосходившие войска противника.



■ За оставшиеся девять ходов надо захватить еще два поселения.


Неприятель пытается обойти войска Александра с левого фланга.


Донесение от разведки.


Увы, такие нынче жестокие времена.


Захвачено одно из чудес света.

бойцами. В ней соседствуют фалангиты, гоплиты, дальнобойные критские лучники, тяжелая бактрийская конница, боевые колесницы, вооруженные серпами варвары, легкие степные кавалеристы, слоны и еще черт знает кто. Однако полагаться на наемников нельзя, поскольку в самый ответственный момент они частенько дают стрекоча. Вот и приходится каждый раз решать, кто лучше – малочисленные, зато сильные и надежные греческие войска или множество трусливых бродяг.

ВСЕ ЕЩЕ КРАСИВА

Раздел исторических сражений пополнился шестью знаменитыми баталиями. Ничего нового управляемые компьютером военачальники предложить не могут. AI по-прежнему хорошо знаком лишь с единственной тактикой – натиском с флангов и атакой кавалерией с тыла. Однако зачастую противник тупо прет напролом, надеясь на численное превосходство.

По части визуальных красот разработчики ограничились небольшими изменениями: слегка улучшились доспехи воинов, цвета одеяний стали мягче. Два года назад подобный уровень графики в стратегических играх считался откровением. Сейчас же рвущие друг друга на куски армии по две-четыре тысячи человек в каждой (размеры отрядов выставляются в меню графических настроек) воспринимаются как нечто обыденное.

СГОДИТСЯ И ТАКОЕ

К сожалению, обновленным игровым процессом *Alexander* не порадовал. Свежие цитаты великих мужей, предваряющие загрузку игры, – увы, слабое утешенье для жаждущего зрелищ стратега. Например, в Barbarian Invasion появились ночные бои и переправы через реки. В нынешнем дополнении заметна лишь попытка сотрудников The Creative Assembly срубить деньжат на славном имени Rome: Total War. По сути, дополнение напоминает хорошо скроенный любительский мод, который заменяет привычные римские юниты на греческие. Впрочем, для истинных фанатов этого вполне достаточно.

ЩЕКОТЛИВАЯ ТЕМА



Разработчики не постеснялись обратить внимание игроков на гомосексуальные наклонности великого завоевателя. Среди различных характеристик, описывающих черты Александра Македонского, встречается слово «minion», которое следует переводить как «любовник». Если навести на него мышкой, то всплывает следующее пояснение: «У этого человека отвратительная репутация подобострастной дворняжки, так как он не прочь порезвиться с другими мужчинами».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Знакомая игровая механика *Rome: Total War*; новая историческая эпоха; свыше шестидесяти видов юнитов; трехмерные баталии выглядят отлично.

– НЕДОСТАТКИ: Игровой процесс остался без заметных изменений. Похоже, все крупные нововведения разработчики приберегли для *Medieval II: Total War*.

ИТОГО 7.5 Отличный повод вспомнить о серии Total War и подготовиться к продолжению.


=SAS=
СПЕЦНАЗ ПРОТИВ
ТЕРРОРИЗМА
Кто рискует,
тот побеждает!
gfi
DAVILEX
© 2006 «Davilex». All rights reserved. © 2006 «GFI». All rights reserved.
© 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.

NFL HEAD COACH

ФУТБОЛЬНЫЙ ЗАПРАВИЛА



Текст: Борис Соколов

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	EA Tiburon
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/nflheadcoach/index.jsp

История Национальной футбольной лиги знает несколько случаев, когда в плохонькую команду являлся начинающий тренер и превращал ее в сплоченный, боеспособный коллектив. Мастерство новоявленного руководителя росло, его клуб поднимался в турнирной таблице все выше и выше, пополняя «копилку» заветными наградами. *NFL Head Coach* предлагает тебе стать таким вот молодцом.

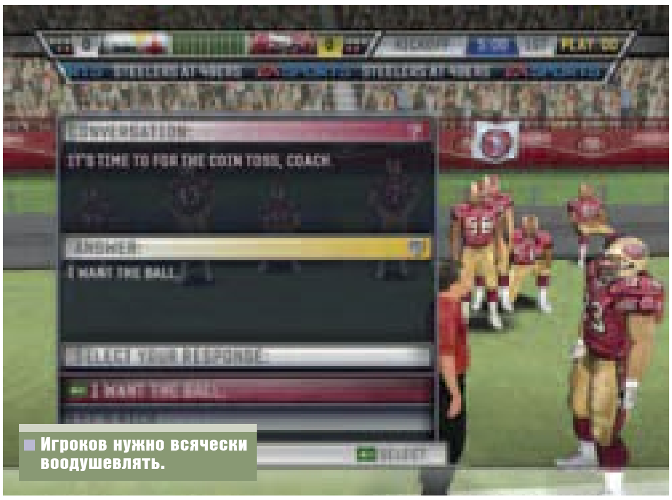
НАЦИОНАЛЬНЫЙ СПОРТ

Чемпионаты по американскому футболу – это, пожалуй, самые почитаемые спортивные состязания в США. Достаточно отследить статистику посещения зрителями стадионов, отчеты о многомиллионных годовых бюджетах, телевизионные рейтинги и данные о рыночной стоимости игроков.
Большой популярностью в Штатах пользуются и виртуальные симуляторы из серии *Madden NFL*. Они продаются даже лучше, чем ежегодники *NBA Live*, *FIFA* или *NHL*. Но вот незадача: мы видели первоклассные футбольные и бейсбольные менеджеры, встречали хоккейные и велосипедные, а вот о качественных менеджерах американского футбола – ни слухом ни духом. В нынешнем году издательство Electronic Arts решило порадовать фанатов этого сурового вида спорта и выпустило *NFL Head Coach*.

СДЕЛАЙ САМ

Режим «Карьеры» начинается со стандартного для такого рода игр мероприятия – определения облика наставника. За внешность отвечает специальный графический редактор. Выбираем прическу, цвет глаз, форму лица, телосложение и одежду. Затем переходим к профессиональным навыкам. Решаем, какой тактики будет придерживаться тренер (атакующей или оборонительной), какое поведение игроков предпочтет (агрессивное или спокойное) и так далее.

Следующим в списке идет трудоустройство. Прежде всего, нужно пройти собеседование с работодателем: ответить на несколько вопросов. В зависимости от результатов баллы «опыта» распределятся по нескольким параметрам. Наиболее важные из них: познания в области тактики, оценка действий футболистов на поле, умение поднимать боевой дух



Игроков нужно всячески воодушевлять.

БУДЕШЬ ОТЛЫНИВАТЬ, ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ – РАНО ИЛИ ПОЗДНО «ВЫЛЕТИШЬ В ТРУБУ»

О КОМПАНИИ

■ EA Tiburon – одно из подразделений издательства Electronic Arts. С 1996 года компания создает всевозможные симуляторы американского футбола: *Madden NFL*, *NFL Street* и *NCAA Football* (две серии выходят только на приставках). *NFL Head Coach* – первый менеджер, разработанный данной студией.

ФАКТЫ

0 конкурентов в данном жанре

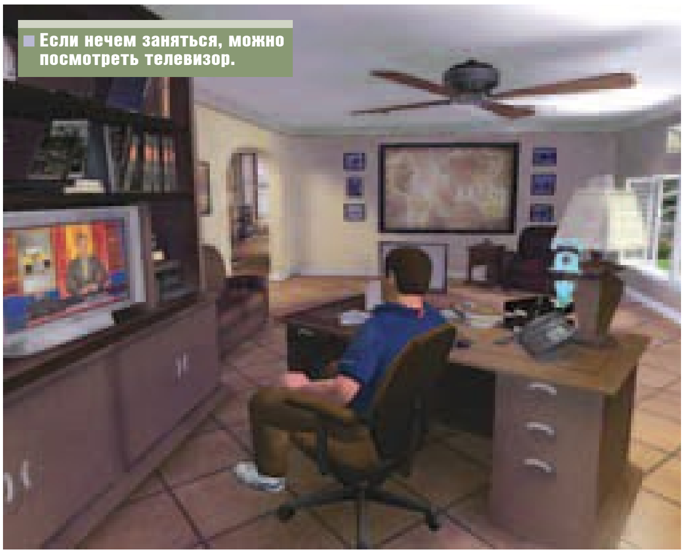
1 похожий на дыню мяч со шнуровкой

11 детин бьются за честь команды

32 известных американских клуба



■ В середине «девяностых» на американских стадионах частенько звучала композиция «Ударим по мячу». Самое время ее включить.



■ Если нечем заняться, можно посмотреть телевизор.

и превращать зеленых юнцов в профессионалов. После этого останется лишь выбрать один из предложенных компьютером клубов.

ХОЗЯЙСТВЕННЫЕ РАБОТЫ

Сотрудники EA Tiburon не стали искать легких путей – придумывать универсальный инструмент, контролирующий работу всего клуба. Вместо этого авторы взяли курс на создание настоящего симулятора с множеством специальных экранов и статистических данных.

Чтобы обеспечить клубу безбедное будущее, ты должен ловко управляться с финансами и тщательно составлять план тренировок. Будешь отлынивать, принимать решения в последний момент – обязательно «вылетишь в трубу». Как правило, во время матча можно внести лишь небольшие коррективы: сменить построение, дать ценный совет, побеседовать с игроками в духе бывшего тренера женской сборной по волейболу Леонида Карполя (с криками, но без нецензурной брани) или заменить уставшего спортсмена. Но основные преобразования нужно проделывать еще до начала поединка.

Большую часть времени придется читать пришедшие по электронной почте сообщения, консультироваться с помощниками, искать будущих звезд во время «драфта» (процедура отбора кандидатов из выпускников колледжей и молодых талантов), выплачивать гонорары, воодушевлять игроков и, конечно же, проводить тренировки.

ПЕРВЫЙ БЛИН

К сожалению, за пределами Соединенных Штатов NFL Head Coach ждет незавидная участь. Далеко не каждый геймер знает правила американского футбола. И даже любители этого не популярного в нашей стране вида спорта столкнутся с невообразимым количеством мало понятных мелочей.

Далек от идеала и режим проведения матчей в реальном времени. Доставшийся по наследству от *Madden NFL 06* графический движок уже не впечатляет так, как год назад. Впрочем, следует сделать скидку на то, что мы имеем дело с менеджером, а не с симулятором. Кроме того, разработчики из EA Tiburon своего рода первопроходцы. Менеджеры американского футбола издавали и прежде, вот только успеха они не добивались. А у NFL Head Coach впереди большое будущее. Взгляни хотя бы на издателя.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.5**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Простой в освоении интерфейс; богатый различными событиями режим карьеры; мощный графический движок, знакомый игрокам по Madden NFL 06.

НЕДОСТАТКИ: Непонятная система мотивации игроков; чрезмерное количество мелких деталей, разобраться с которыми могут только фанаты американского футбола.

ИТОГО **7.0** Добротный менеджер. Увы, в России американский футбол не популярен.

TH3 PLAN

ЖИЗНЬ БЕЗ ПЛАНА – ЖИЗНЬ ВПУСТУЮ



Текст: Лия “Pushistik” Новикова

ЖАНР ИГРЫ
Stealth / Action
ИЗДАТЕЛЬ
Monte Cristo Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Eko System Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 3
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.com/ru/games/plan/

Увы и ах, несмотря на любовь народных масс, стелс-экшены вместе с симуляторами Пизанской башни (*хоть бы один выпустили! – прим. ред.*) входят в число самых не популярных у разработчиков жанров. Оно и понятно – за неимением достаточного опыта, навыков, бюджета и толковых идей, абсолютное большинство студий предпочитает не рисковать и отказывается от специфического направления в пользу одноклеточных «стрелялок». А Eko System рискнула... И, как ни странно, не прогадала.

ШЕСТЕРО ДРУЗЕЙ ТАЙЛЕРА

Жил-был на свете удачливый квартет профессиональных воров. И задумала как-то сия братия по-тихому умыкнуть две бесценные картины Рембрандта, дабы получить в награду огромный бриллиант. Махинация с треском провалилась. Лидер по имени Стивен Фостер предал подельников, и один из мастеров отмычки угодил за решетку. Роберт Тайлер, виртуозный планостроитель и мозг всей команды, затаил злобу на бывшего друга. Теперь он собирается вытащить напарника из тюрьмы, сколотить еще более устрашающую компанию (на этот раз аж из семи уголовников) и отомстить предателю. Примечательные детали, совершенно не характерные для дебютного проекта, встречаешь уже во вступлении. Поверь мне, с первых секунд ты почувствуешь себя в цепких лапах *Th3 Plan*, будучи не в силах оторваться от действия на экране. Авторы отказались от скриптовых роликов. В результате сюжет подается как интересный комикс. Из колонок льются беспокойные гитарные аккорды, а наблюдая за слаженными действиями матерых воров приходишь в натуральный восторг. На протяжении всех тринадцати миссий творение Eko System берет безупречным стилем, и лишь затем геймплеем. В каждом эпизоде тебя ждет длинный список заданий – от взлома камер слежения до съемок ключевых точек перед грядущим ограблением. Времени скучать не остается совсем.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЙ

В отличие от братьев по жанру, Th3 Plan далеко не всегда заставляет игрока ползать на карачках за спинами охраны. Нередко ты будешь совершен-


Со смайликом, оказывается, взлом проходит гораздо веселее...

С первых секунд ты почувствуешь себя в цепких лапах Th3 Plan, не в силах оторваться от действия на экране

О КОМПАНИИ

■ До сего момента студия Eko System Software делала простенькие аркады для детей. Ей принадлежат такие проекты, как *Woody* и *The Gift*, на фоне которых внезапное появление играбельного стелс-экшена выглядит поистине странным. Будем надеяться, авторы продолжат радовать нас отличными новинками.

ФАКТЫ

- **1** предатель будет наказан
- **1** час на прохождение каждого эпизода
- **3** персонажа действуют одновременно
- **13** не похожих друг на друга уровней



■ Полуслепой охранник и не заметил, как газовая граната усыпила двух его коллег.



■ Трехмерная модель ключа у нас в кармане! Осталось лишь сделать дубликат – и еще один пункт Плана выполнен!

но безнаказанно бродить по уровню, только в нужные моменты скрываясь от взгляда свидетелей. Более того – иногда можно прикинуться Терминатором и, сжав в руках пистолет с бесконечным боезапасом, ликвидировать все, что шевелится. К подобному подходу, правда, не располагает плевенькое оружие да постоянный дефицит аптечек.

Как я уже упоминала ранее, в игре есть семь персонажей, каждый со своими недостатками и талантами. В пределах одной миссии орудуют только трое: кто-то умеет превосходно стрелять из снайперской винтовки, кто-то виртуозно потрошит карманы обывателей, а кто-то без проблем справляется с системами защиты. Причем действиями напарников руководит не компьютер, а игрок! Пример: «Покер» (главный акробат и бесшумный убийца) в духе заправского Сэма Фишера, свешивается с крыши мчащегося поезда. Его ноги любой может увидеть из окна и вызвать охрану. К скучающему пассажиру подбегает обворожительная Валери (позывной – «Кошка») и отвлекает незнакомца милой беседой. «Покер» не теряет времени и благополучно продолжает путь, оставляя бдительных охранников в неведении, а тебя – с улыбкой на устах.

УЖАС С ПРИСТАВОК

Да, если бы не перенос игры с PlayStation 2, не бывать в сегодняшней бочке меда лошадиной дозы дегтя. Во-первых, внешний вид Th3 Plan заставляет грудных детей визжать, а их матерей падать в обморок. Модели горько плачут от недостатка полигонов, текстуры скорее смахивают на замызганные половые тряпки, кое-как скрывающие углы «лиц», вдобавок, игра категорически отрицает FSAA (Full Scene Anti-Aliasing).

Управление реализовано примерно через то же место, что и графика. Играть без джойстика страх как неудобно. Настоятельно рекомендую обзавестись геймпадом, а лучше сразу тремя – для игры в split-screen-режиме с друзьями. Прибавь сюда checkpoint-систему сохранений – и ты поймешь, за что обладатели PC не любят консоли.

Th3 Plan – весьма удачный дебют молодой компании на ниве стелс-экшенов: стильный, увлекательный, разнообразный, даже чуточку инновационный, но неприглядный внешне и обожающий ломать пальцы PC-геймерам.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	5.0

ДОСТОИНСТВА: Ограбления захватывают не хуже политических триллеров Тома Клэнси; бесподобная музыка; отсутствие тормозов на слабеньких компьютерах.

НЕДОСТАТКИ: Мутные текстуры, отсутствие FSAA, неотесанные чурки, прикидывающиеся моделями, – с графикой действительно не все в порядке.

ИТОГО 7.0 Необычайно интересные прятки, позволяющие побывать в шкуре афериста.

СИБИРСКИЙ КОНФЛИКТ: ВОЙНА МИРОВ

РАДИКАЛЬНЫЙ КОММУНИЗМ



Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Wireframe Dreams
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.wireframedreams.com/index_en.php?page=psi_en

Советские войска, вооруженные ионными пушками, Зеленым Кристаллом и кибернетическим майором Зверевым, не на жизнь, а на смерть сражаются с инопланетной заразой. Поприветствуем новую RTS, которая поведает всю правду о Тунгусском метеорите.

Пересказывать сюжет *«Сибирского Конфликта»* на трезвую голову – занятие непростое, но я попытаюсь. Так получилось, что некий галактический вояка покинул свое обиталище. Вскоре его корабль потерпел крушение на малоразвитой планете, населенной примитивными существами. Где-то в районе Тунгуски. Почти 60 лет соратники супервоина искали своего земляка, а когда нашли, очень удивились. За несколько десятков лет мягкотелые хозяева планеты, на которой прозябал великий полководец, обзавелись ушанками и красными звездами, вооружились до зубов и научились использовать ядерное оружие.
Зачем завоеватели вселенной ввязались в ссору с советскими войсками – непонятно. Наверное, они были поклонниками старины Портоса: «Я дерусь просто потому, что дерусь».

ТРЭШ-RTS

Основной сюжет разбит на две кампании: за «наших» и за «чужих». Сценаристы, нужно признать, поработали на славу. Высокий уровень идиотизма, заданный с первых минут, со временем только растет. Причем игра от этого ничуть не страдает. По крайней мере, ощущения, что над тобой издеваются, не возникает.

Миссии в большинстве случаев нетривиальны. Приказы вроде «убей их всех» поступают очень редко. Обычно приходится охотиться за важным артефактом, ловко выкрадывать его из-под носа неприятеля и быстро уносить ноги. Или же уничтожать что-нибудь жизненно важное, но тоже быстро. И все это на фоне горящих церквушек и ядерных «грибов».

НОВОЕ ЛИЦО ВОЙНЫ

В отличие от классических RTS, в «Сибирском Конфликте» нет базы. Ее заменяет мобильный командный центр (краснозвездный грузовик или похожая на личинку инопланетная каракатица). Военная техника доставляется прямиком из-за Урала или прилетает на «блюдечке» из космоса. Не секрет, что уже в 60-х советские телепортеры



Лес напоминает частокол.

По уровню краснознаменного идиотизма «Сибирский конфликт» сравнима лишь с одной RTS – Original War

О КОМПАНИИ

Латвийская студия Wireframe Dreams была создана в 2003 году и, как и все начинающие студии, решила делать исключительно лучшие в мире игры. Пока что латвийцы успели отметиться двумя проектами: мини-игрой *Sherlog* и нашей сегодняшней гостьей. Видимо, лучшие в мире игры еще впереди.

ФАКТЫ

1 советский майор-киборг

1 важный ресурс

2 связанные между собой кампании

4 основные характеристики юнитов



Медуза лечит потрепанных трутней.



Переговоры русских солдат озвучены довольно неплохо, а вот алиенов – наоборот.

могли творить чудеса – чего уж говорить о технологиях чужих.
Ресурс – только один: бионоды. Эта волшебная субстанция прилетела на нашу планету вместе с так называемым метеоритом и является залогом процветания инопланетной расы и источником неисчерпаемой энергии для наших сограждан.
Юнитов откровенно мало. Отличаются они разве что длиной стволов и парой деталей. Однако помимо обычных ракет, плазмы и пулеметов, многие боевые единицы снабжены необычным оружием вроде ионных излучателей или электромагнитных пушек.
В ходе кровопролитных сражений ты получаешь бесценные очки опыта, которые затем можно потратить на апгрейд полюбившихся бойцов. К сожалению, терминаторов из хиленьких танков сразу не сделаешь: опыта на каждом уровне выдают слишком мало. Да и «суперспособности» на деле оказываются всего лишь банальными «улучшениями» дальнобойности и прочих характеристик.

НЕВЗРАЧНО

Графика удручает. Видно, что игровой движок способен на многое, однако потенциал его не реализован и наполовину. Спецэффекты наличествуют, но какие-то уж очень бледные и незрелищные. Модели танков (пехотинцев, боевых жуков, прочей ползучей дряни – нужное подчеркнуть) абсолютно невыразительны. Рассматривать их откровенно скучно. Впрочем, картину оживляет разбросанный по картам хлам: тут валяется советский агитплакат, там – останки догорающей базы.
Еще один светлый момент – невысокие системные требования. Владельцам маломощных машин не придется наблюдать увлекательное слайд-шоу: игра работает довольно шустро даже на слабеньких по нынешним меркам конфигурациях.

СТРАШНАЯ ШТУКА

По уровню краснознаменного идиотизма «Сибирский конфликт» сравнима лишь с одной RTS – *Original War*, которая, впрочем, была действительно оригинальной во всем, начиная с сюжета и заканчивая игровой механикой и заставками. «Конфликт» же – развлечение на пару вечеров, не более. Любители вдумчивых RTS не найдут в ней ничего интересного. Остальным обязательно понравится.





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Забавная атмосфера всеобщего идиотизма не только не портит игру, но, напротив, оживляет происходящее на экране; низкие системные требования.

– НЕДОСТАТКИ: Средненькая графика и нереализованный даже наполовину потенциал игры не позволяют воспринимать игру серьезно; отсутствует мультиплеер.

ИТОГО 6.5 Развеселая стратегия в стиле «коммунисты дают жару». Адский трэш!

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ: ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ УБИЙСТВА

ЧИСТО АМЕРИКАНСКИЕ УБИЙСТВА



Текст: Андрей Первый

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Telltale Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1 Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
akella.com/ru/games/csi3

Телесериал «CSI: Место преступления» среди любителей детективов безумно популярен. А вот об играх по его мотивам такого не скажешь. Как две капли воды похожие друг на друга, они так и не смогли покорить вершины чартов продаж. После выхода *CSI: Miami* Ubisoft не выдержала и распрощалась с 369 Interactive (ее судьба покрыта мраком) и подписала контракт с Telltale Games. Дада, теми самыми выходцами из Lucas Arts, успевшими отметиться юмористической адвенчурой *Bone*. Увы, сделать хит из CSI новый коллектив не сумел.

С ЧИСТОГО ЛИСТА

В первую очередь разработчики избавились от непопулярных героев из Майами. Действие снова переносится в Лас-Вегас – лабораторию Гила Гриссома. Уоррик Браун, Ник Стоукс, Сара Сидл, Грег Сандерс и Кэтрин Уиллоус расследуют пять свежих дел. Найден труп богатенькой дамочки в известной галерее; на выставке компьютерных игр убит продюсер грядущего FPS-блокбастера – Cut-Wrench 3; в квартире наследницы владельца казино обнаружили залитый кровью пол, хозяйка исчезла; посреди пустыни разлагается сынок сенаторши; наконец, неподалеку от дома патологоанатома CSI стоит машина с ящиком, в который запихали останки частного детектива. Только башковитые парни из криминальной лаборатории смогут связать воедино все разорванные нити, изобличить преступников и передать их в суровые руки правосудия.

Впрочем, злоумышленники почти не сопротивляются. Эти милейшие люди всюду разбрасывают вещественные доказательства, важные улики и предусмотрительно оставляют отпечатки пальцев. Например, глава местной мафии совершает убийство, позабыв про включенный диктофон. Неверная супруга хранит трусы с образцами ДНК своего любовника прямо на журнальном столике посреди гостиной. Матерый бандит вместо того, чтобы избавиться от пистолета, любовно прячет его в десяти метрах от места преступления. Наконец, один недоумок кладет мобильный телефон жертвы в ближайший мусорный ящик. Еще и с жирным оттиском папиллярных линий. Странно, что не идет сразу в ближайший полицейский участок.

Хотя надо отдать авторам должное: смена сценариста

СМЕНА СЦЕНАРИСТА ПОШЛА СЕРИИ CSI НА ПОЛЬЗУ. ДЕЛА СТАЛИ НАМНОГО ИНТЕРЕСНЕЕ И ЗАПУТАННЕЕ



Лаборатория CSI. Здесь мы проводим большую часть игрового времени.

О КОМПАНИИ

■ Telltale Games основана тремя выходцами из Lucas Arts. Все, что компания успела разработать на сегодняшний день, – это симулятор игры в покер *Texas Hold'em*, две серии юмористической адвенчуры *Bone* и *CSI: 3 Dimensions of Murder*. Сейчас студия работает над продолжением к *Sam & Max Hit the Road*.

ФАКТЫ

3 расследования связаны между собой

3 подозреваемых в каждом деле

5 дел предстоит раскрыть

6 сотрудников CSI будут тебе помогать



■ Парня не только убили, но еще и положили в такую же позу, как на рекламном постере. Что бы это значило?



■ Трупы тоже придется осматривать. Например, на наличие синяков.

пошла игре на пользу. Дела стали намного интереснее и запутаннее. До последнего момента можно теряться в догадках, кто же этот таинственный злой «гений». Вот только подозреваемых всегда трое, а их мотивы не слишком правдоподобны. Но что взять с людей, которые даже от улик не могут толком избавиться? Чтобы таких расколоть, не нужны ни лейтенант Коломбо, ни комиссар Мегрэ. Любой студент четвертого курса юрфака справится без труда.

Получается, что если ты не знаком с предыдущими тремя играми, начинать лучше всего именно с этой. К тому же, на обычном уровне сложности тебе всегда подскажут, какой инструмент взять в руки, услужливо помогут отыскать все активные точки и даже сообщат, когда все полностью обследовано.

УЖАС В 3D

Как нетрудно догадаться по названию, игра избавилась от панорамных спрайтов и стала трехмерной. Нельзя сказать, что это ее приукрасило. Если декорации еще более-менее сносные, то модельки персонажей не идут ни в какое сравнение с детализированными героями *Dark Motives* и *CSI: Miami*. С другой стороны, болванчики обучились жестикуляции. Да и вещдоки можно осмотреть со всех сторон, чтобы отыскать пропущенный отпечаток или следы крови (очень нудное занятие, кстати говоря).

За трехмерную графику пришлось платить скоростью загрузки игровых зон. Это раньше они открывались мгновенно. Теперь придется ждать, хоть и недолго.

Поклонники анатомии останутся довольны. В новой CSI им в деталях покажут, как пули пробивают легкие или мозг, заставят полюбоваться на вылезающую изо рта крысу (доктор не преминет упомянуть, что у него был случай, когда при вскрытии в брюшной полости жертвы обнаружился целый выводок крысят), а также позволят вытащить из носа покойника несколько личинок. Слабонервным, падающим в обморок от одного только слова «морг» или, скажем, «труп», здесь делать нечего.

Если тебя не зацепили предыдущие игры серии, можешь смело пропускать и продолжение. Расследовать схожие преступления в четвертый раз подряд чрезвычайно скучно. С другой стороны, достойной альтернативы у CSI на сегодняшний день нет.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Интересные расследования; проработанные характеры героев; поиск доказательств увлекает; к озвучиванию игры привлекли актеров телесериала.

– НЕДОСТАТКИ: Порой действия преступников выглядят слишком необдуманно; неудобный интерфейс; страшненькая графика и анимация; приевшийся с годами геймплей.

ИТОГО 6.5 Игра отличается от предшественниц только 3D-графикой. Новшеств почти нет.

CIVCITY: ROME

ЭПОХА РИМСКОЙ ИМПЕРИИ



Текст: Андрей Первый

ЖАНР ИГРЫ
Strategy/Management
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Firefly Studios и Firaxis Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
fireflyworlds.com/ccr_index.php

В былые времена мудрые люди из Ensemble Studios додумались скрестить *Civilization* и *Warcraft* – получилась *Age of Empires*. Эксперимент, несомненно, удался. Firefly тоже, мечтая о славе Мичурина, объединила «Циву» с *Caesar*. От перемены слагаемого сумма почти не изменилась. На лицо *Age of Empires: Ancient City Management Edition*.

ВЫКЛЮЧАЙ МОЗГ

Лучше всего *CivCity* годится для тренировки новичков, планирующих освоить *Caesar 3* или другие стратегии от Impressions. Здесь нет глобальной экономики. Все, что нужно сделать для успеха, – это обеспечить жителей определенными ресурсами. Тогда забытые Юпитером хибары превратятся в роскошные дворцы, даже если по соседству расположились пропахшие рыбой доки, акведук и склад промышленных товаров. Не брезгуют поселенцы и соседством с бедняками. Водопровод им также не нужен. Живительную влагу народ с удовольствием черпает из одного-единственного бассейна. Вот с него и надо начинать строительство города.

Как только в лачуге окажутся несколько кувшинов с водой, она превратится в маленький домик. Хозяин захочет свежей вырезки? Не беда. Возведем козлиную ферму и лавку мясника. Избушка еще немного подрастет. Далее потребуется оливковое масло, одежда, мебель, бани, храм по соседству, рабы... Освоим рудники, лесопилки, новые плантации, импортируем недостающие продукты. В конце концов здание превратится в маленькую инсулу и уже не впишется в прежний строительный квадратик. Придется найти ему новое место или водрузить на любой магазин – получится второй этаж. Такая же метаморфоза произойдет после перехода большой инсулы в домус и затем в дворец. Роскошные палаццо занимают больше всего места и нуждаются в трех десятках всяческих товаров.

Бунты и пожары появляются лишь на самом высоком уровне сложности. В остальное время главной заботой станет «рейтинг цивилизации». Чем больше у нас садов, театров, статуй и фонтанов, тем он выше. Если не исполнять все капризы подданных, уровень «счастья» начнет снижаться. А там и до миграции недалеко. Правда, у ратуши всегда толпится огромное



Чудеса света: Великий маяк и Великая библиотека.

Все, что нужно сделать для успеха в CivCity: Rome, – это обеспечить жителей определенными ресурсами

О КОМПАНИИ

■ Firefly Studios дебютировала в 2001 году, выпустив историческую стратегию *Stronghold*. Через два года она явила миру космический менеджер *Space Colony*. Год назад студия отметилась *Stronghold 2*. Ну а Firaxis в представлениях не нуждается. Кто же не слыхал о *Civilization*, *Alpha Centauri* или *Pirates*?

ФАКТЫ

2 кампании: военная и «мирная»

28 ресурсов требуют жители дворцов

70 технологий можно исследовать

75 солдат живет в одном форте



■ Поначалу лучше всего исследовать образование и налогообложение.



■ Большой брат следит за вами! В любой момент можно посмотреть, чем же там заняты наши подданные.

количество гастарбайтеров, и недостатки рабочей силы исключены. Вот и получается, что никакого простора для ума и смекалки игра не предоставляет. Лепим сооружения в подходящих местах и, зевая, поглядываем на часы.

Успешно благоустроить хозяйство поможет наука. Со временем улучшится производство в шахтах и на фермах, жители начнут быстрее передвигаться по дорогам, корабли шустрее разгружаться, муниципальные учреждения эффективнее работать, а некоторые из них и вовсе станут бесплатными. Вершиной каждой исследовательской ветви является чудо света. За такую постройку полагается огромный бонус к «рейтингу цивилизации». Вот только выглядит кропотливая работа ученых как банальный «апгрейд» из *AoE* или *Warcraft*. Щедро отсыпал деньжат, подождал немного – получил на блюдечке очередное достижение.

Любители ратных подвигов тоже не остались в стороне. Им предстоит отбиваться от беспокойных варваров и даже посылать свои легионы на помощь имперским армиям. Вот только сами схватки выполнены из рук вон плохо. Все, что требуется в бою, – показать солдатам врага. И затем, расслабившись, смотреть на чахлые взмахи мечами и копьями. Тактика? Забудь!

СТРАШНЫЙ РИМ

О чем в Firefly точно не заботились, так это о графике. Здесь правит DirectX 7! Минимум украшений, «мутные» текстуры, острый дефицит полигонов... Старушка *SimCity 4* и CivCity разнятся так же, как шедевр Рембрандта и мазня пятилетнего малыша. А уж здешние трудности с интерфейсом вообще не должны были выходить за пределы бета-версии. Попасть курсором в нужный дом невероятно сложно. В лучшем случае ничего не выйдет. В худшем – откроется окно с противно хихикающим ребенком, живущим внутри. Столь же трудно снести ненужный участок дороги, особенно крошечный.

На первый взгляд CivCity: Rome интереснее, чем *Glory of the Roman Empire*, но это только на первый.

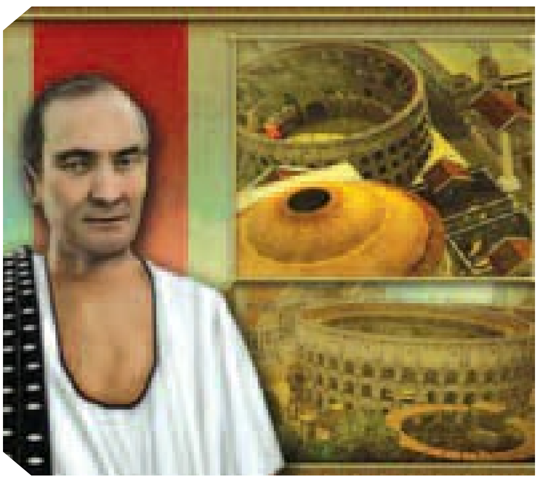
Со временем простой и однообразный геймплей надоедает. А затем игра отправляется на пыльную полку – к прочей серости. Что ж, еще один претендент на звание лучшей исторической градостроительной стратегии спекса. На подходе *Caesar 4*.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	5.0

ДОСТОИНСТВА: Детально показана жизнь поселенцев; множество профессий и ресурсов; на арене можно увидеть поединки между животными и людьми.

НЕДОСТАТКИ: Отсталая графика; недоработанный интерфейс; однообразие миссий; слабая экономическая модель; нет многих деталей городской инфраструктуры.

ИТОГО 6.5 Еще один проходной «симулятор Рима». В этот раз с научными исследованиями.

RESERVOIR DOGS

ЗАГНАННЫЕ ПСЫ



Текст: Лия "Pushistik" Новикова

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Volatile Games
ПОЙДЕТ
Процессор 800Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2Ghz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.reservoirdogs-game.com

Честно говоря, анонс *Reservoir Dogs* внушал некий оптимизм. Сам посуди: абсолютное большинство игр, паразитирующих на славе киноленты-блокбастера, выходят в первые дни после премьеры, дабы еще «горяченькие», ослепленные фильмом граждане смели новинку с прилавков. При таком подходе затраты на создание игроприложения минимальны, а прибыли огромны.

С «Бешеными псами» ситуация иная. Фильм отгремел уже давно, так что одним громким именем здесь не отделаешься. Господа из Volatile Games просто обязаны были сделать добротный экшен, дабы угодить армии фэнов (им, впрочем, и заголовка для экстаза достаточно) и ордам адекватных геймеров (что куда сложнее). И что же получилось? Нельзя сказать, что со своими задачами «отцы» справились, но и полнейшим провалом их детище тоже не назовешь.

БЕЗ ПОЛ-ЛИТРА...

Понять, что «Псы» за авторством **Квентина Тарантино** (Quentin Tarantino) и «Псы» от Volatile Games рассказывают одну историю, удается не сразу. Видите ли, разработчики решили не кромсать фильм на видеовставки. Вместо этого хлопцы сами отрисовали CG-ролики, досконально передающие самые примечательные сцены киноленты (например, когда копу отрезают ухо)... Все бы хорошо, только этих фрагментов получилось немного, и они *никак* не связаны друг с другом. Поверь мне, чтобы бесконечная пальба и покатушки на авто обрели хотя бы малейшую осмысленность, тебе следует вызубрить сценарий фильма и только тогда начинать играть.

К счастью, до конца загубить неповторимый дух «Бешеных псов» в Volatile Games не смогли. Прежде всего, порадовала музыка. Правда, досадно, что плавные переливы ласкают слух лишь в роликах и во время гонок на авто. Также стоит отметить пусть немногочисленные, но все же чертовски притягательные тарантиновские диалоги.

Всего товарищи создатели предлагают нам шестнадцать глав из жизни профессиональных грабителей. Главы, в свою очередь, можно разделить на два вида – десять обычных «пеших» миссий и шесть «на колесах». Но даже несмотря на по-

Понять, что «Псы» Тарантино и «Псы» от Volatile Games рассказывают одну историю, удается не сразу



Иногда урбанистические пейзажи выглядят довольно красиво.

О КОМПАНИИ

Скромности Volatile Games не занимать. На официальном сайте ребята говорят о себе буквально следующее: *«Мы делаем крутые игры, стильные игры, игры, в которые нам хочется играть»*. Оттуда же можно узнать, что студия существует уже 15 лет и считается едва ли не лучшей в Европе.

ФАКТЫ

1 удар по заложнику – и копы угомонятся

2 пушки может носить персонаж

3 разные концовки

6 раз ты будешь гонять по улицам на авто



А вот так в Reservoir Dogs полыхает огонь.



Ошарашенные от увиденного спецназовцы спешат сложить оружие. Весьма мудрый поступок.

добное разделение, *Reservoir Dogs* отчаянно не хватает разнообразия. Самое распространенное задание – добраться из пункта А в пункт Б. Причем новые уровни зачастую состоят из кусочков предыдущих и разнятся только врагами да главным героем. К концу игры концентрация зевков на главу достигает апогея, и пользователь серьезно рискует вывихнуть челюсть.

ТАРАНТИНО БЫ УДАВИЛСЯ

Выглядит Reservoir Dogs неоднозначно. С одной стороны – аккуратные модели персонажей, яркое солнышко, mo-cap анимация, уместный Blur... Но с другой – создается впечатление, что текстуры рисовали две разные команды. Уж больно разнится качество. Еще одно разочарование ты испытаешь, войдя в помещение. Изображение вмиг укутается в неприятную дымку, а камера крупным планом покажет все ужасы устаревшего движка.

Насчет геймплея скажу вот что: Volatile Games, несмотря на вышеописанные оплошности, создала пускай не идеальный, но все же любопытный симулятор грабителя. Забудь о «мясе» и бездумных перестрелках – в Reservoir Dogs герой так же уязвим, как и его жертвы. Поэтому действовать надо очень аккуратно: ныкаться по укрытиям, использовать людей как живой щит, яростными матюгами уговаривать полицейских бросить оружие и вытворять еще дюжину других голливудских трюков.

На особый случай заготовлен Bullet Festival (bullet-time по-нашенски). Герой почти перестает двигаться, время замирает, а пули вылетают из ствола гораздо быстрее, чем обычно. Когда дело пахнет жареным, этот режим – лучший выход.

На порядок скучнее получились поездки на машинах. Угадать, что нас ждет, несложно – удираем от полиции, иногда палим из всех стволов, из-за идиотской физмодели частенько «целуемся» с другими авто – словом, четко следуем букве сценария.

После прохождения Reservoir Dogs на душе становится както неуютно. Ведь понимаешь, что это лишь очередная низкобюджетная поделка, рассчитанная на одержимость фанатов, но тут же вспоминаешь редкие моменты удовольствия (да-да, как от настоящей игры!) и свежий грабительский геймплей. Что перевесит – решать тебе.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

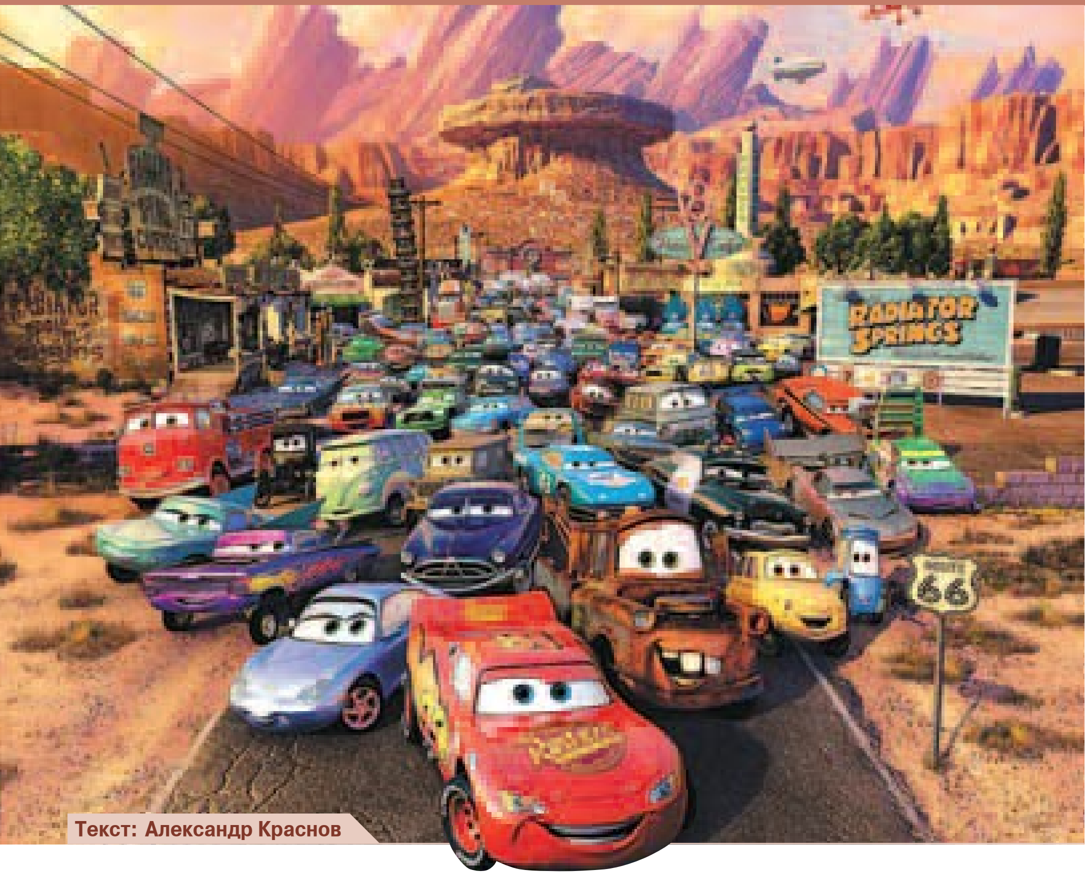
+ ДОСТОИНСТВА: Зрелищное slo-mo; множество способов поглумиться над заложниками и копами; музыка из фильма-первоисточника; занятные диалоги.

– НЕДОСТАТКИ: Страшноватая графика; слишком однообразный геймплей; ужасная подача сюжета, который, к тому же, с трудом узнают фанаты киноленты.

ИТОГО 6.0 Очередная игра по фильму, но на этот раз даже с маленьким плюсиком.

ТАЧКИ

ГОНКИ ГОВОРЯЩИХ МАШИН



Текст: Александр Краснов

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Rainbow Studios и Beenox Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.snowball.ru/cars/

Игры по мотивам голливудских мультиков зачастую получаются значительно хуже, чем по мотивам фильмов. Вспомни хотя бы кошмарный платформер *Shrek 2: The Game* и бездарный экшен *The Incredibles*. Разработчики, очевидно, полагают, что детям интересны только яркие персонажи, а не увлекательные миссии, необычная история и занимательные головоломки. К гоночной аркаде *Cars: The Videogame* (известной у нас как «Тачки») подобный подход применим лишь отчасти.

ЖИВЫЕ АВТОМОБИЛИ

Анимационная студия Pixar еще раз подтвердила – лучше нее мультики не делает никто. «Тачки» получились интересными и по-настоящему смешными. А уж как нарисованы главные герои – глаз не оторвать.

Игра от Rainbow Studios не блещет безупречной картинкой, как оригинал, но хотя бы придерживается стиля и настроения картины. Ты без труда узнаешь городок Радиатор Спрингс и ближайшие окрестности, если, конечно, смотрел мультфильм. Четырехколесные жители тоже на месте и даже говорят знакомыми голосами.

Каждый герой наделен неповторимым характером, который подчеркивается дизайном и раскраской машины. Например, старый потертый тягач Метр – добродушный и веселый малый, любит шутки и розыгрыши. Минивэн Филмор размалеван на манер автомобилей хиппи 60-х годов и ведет себя так, слово находится «под кайфом». Помимо них ты встретишь сухих англичан, кокетливую Порше и усталого Шерифа. Главного же героя зовут Молния МакКуин, и он, по нашему мнению, гораздо более заурядная личность, нежели его четырехколесные друзья. Спортивный автомобиль, который круглые сутки думает о гонках, участвует в гонках и сыплет фразами гонщиков, вскоре начинает утомлять.

ГОРОД МАШИН

К счастью, тебя ждут не только заезды из мультика. Игрок начинает на заправке Радиатор Спрингс и может свободно разъезжать по городку машин. Чуть ли не у каждого домика ты получаешь миссию или принимаешь участие в гонке. Задания в большинстве своем сводятся к тому, что Молния наматывает круги по окрестностям в поис-

Ты без труда узнаешь городок Радиатор Спрингс и ближайшие окрестности, если, конечно, смотрел мультфильм



Новые задания на карте помечены белыми кружками.

О КОМПАНИИ

Авторы из студии Rainbow, как и главный герой *Cars: The Videogame* Молния МакКуин, просто помешаны на скоростях. За десятилетнюю карьеру они создали три симулятора мотокросса, пару гонок на внедорожниках и сверхзвуковую аркаду *Star Wars: Racer Revenge* (вышла на PlayStation 2).

ФАКТЫ

5 глав сюжета

10 актеров озвучили русскую версию

10 героев из мультфильма

50 гоночных соревнований



Эта древняя машина по всей округе растеряла два десятка карточек, без которых жить не может.



При обгоне тачки обожают обмениваться «любезностями».

ках 20-ти потерявшихся предметов. Что касается соревнований с местными жителями, то они слишком просты, чтобы увлечь даже самого юного игрока. Если выбился вперед в начале трассы, то можешь досрочно праздновать победу – соперники после первого же круга обычно безнадежно отстают. От тебя всего лишь требуется не совершать глупых ошибок и не врезаться в столбы.

Помимо обычных гонок по пустынному пригороду Радиатор Спрингс, ты примешь участие в кольцевых заездах вроде соревнований NASCAR. Нарезать двенадцать кругов по овальной трассе особенно интересно. Именно здесь противники наиболее упорны и хитры. Особенно туго будет в конце, где за первое и второе места сразятся Чико Хикс и Кинг. Соперники не стесняются сталкиваться друг с другом, зажимать тебя между машинами и отбрасывать к ограждению.

Помимо прочих состязаний есть в Cars и занятные мини-игры, по стилю похожие на классические хиты эпохи 8-битных приставок. К примеру, ты вместе с тягачом Метром будешь запугивать спящие тракторы, охраняемые неповоротливым комбайном Фрэнком. Или собирать покрышки для владельца магазина колес Луиджи. Чем не *Pacman*? Все эти коротенькие миссии заметно разнообразили бы игру, если бы управление машиной осталось таким же, как и в гонках. А так, каждый раз придется подстраиваться под новые и не всегда удобные правила.

В любом случае, эти небольшие игры – редкость. Чаще всего Молния с друзьями рассекают по трассам родного города, коих всего несколько штук. Поэтому ты волей-неволей выучишь все повороты, и первое место станет привычной позицией.

Увы, авторы умудрились даже одинаковые и оттого тоскливые заезды сделать еще скучнее. Играющая где-то на заднем фоне музыка настраивает не на яростные соревнования спортивных болидов, а, скорее, на неторопливую экскурсию на автобусе.

Конечно, *Cars: The Videogame* нельзя сравнивать с откровенной халтурой вроде *Shrek 2: The Game*, но и самостоятельным проектом, который живет без опоры на популярный мультик, ее тоже не назовешь.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Запоминающиеся персонажи, подсмотренные авторами в мультике; забавные и прекрасно анимированные ролики; стильная мультяшная картинка.

НЕДОСТАТКИ: Неудобное управление в мини-играх; быстро надоедающие трассы; занудные и однообразные задания; слабый интеллект соперника.

ИТОГО **6.0** «Тачки» порадуют поклонников мультфильма. Остальным покажутся скучными.

FALLEN LORDS: ДРУГОЙ МИР

ПО ТУ СТОРОНУ СМЕРТИ



Текст: Иван “Tordosss” Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	Action / Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Planeta DeAgostini Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Novarama Technology
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 12
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.planetadeagostini.net/ongames/ficha.asp?IDProducto=087809001

Нечасто в современных играх встречается интересный сказочный мир, а уж с богатой историей – и того реже. Как правило, герои разгуливают по развалинам, выжженным землям, безлюдным пустыням, заглядывают в подземелья, изредка углубляются в леса. При этом территории чередуются хаотично, без намека на сюжетную подоплеку. В особенности такой подход свойственен многочисленным action/RPG.

В *Fallen Lords: Condemnation* игровой мир просто замечательный. Не будь он таким, мы бы даже не стали писать об этом проекте – слишком невзрачными получились остальные компоненты геймплея.

ВСЕ ТАМ БУДЕМ

Добро пожаловать в мир после смерти. Сюда попадают все умершие, которые затем сортируются божественной силой по всем известному признаку: праведники отправляются на встречу с ангелами, грешники – со злобными демонами. В *Fallen Lords* есть и третья сторона – нежить. Нежитью становятся люди вполне заурядные: серьезных грехов за ними нет, но и добрых дел тоже. Они вынуждены вечно прислуживать ангелам и развлекать демонов. Светлые силы стараются распространить божественное влияние на весь загробный мир, при этом они сражаются с воинами дьявола, которые, наоборот, хотят превратить все сущее в один сплошной ад. На фоне обезумевших ангелов и демонов нежить кажется нам самой разумной фракцией в игре – «полукровки» хотят всего лишь покоя.

ТОЛЬКО ДЕМОНЫ

К сожалению, воевать интересно только за краснокожих демонов. Ангельская кампания скорее призвана обучить игрока азам геймплея, нежели развлечь по-настоящему, да и от всей этой возвышенной добродетели очень скоро начинает воротить. Миссии за нежить несколько интереснее ангельских. Но все равно, пока дойдешь до грандиозных сражений, умрешь от скуки.

Итак, о демонах. Начинаем мы свой путь в шкуре тщедушной твари, которую пинают злобные рогатые начальники.

Еще и приговаривают: «А теперь, навозный червяк, ты пойдешь и убьешь этих ангелов, иначе наш Владыка лично сожрет твое сердце». Прямо как американские прапорщики. К



Вот она, эпическая битва добра со злом!

Завладев телом мага, ты сможешь поджарить врагов огненными шарами. Став лучником – изрешетить стрелами

О КОМПАНИИ

■ Компания Novarama расположена в солнечной Барселоне, столице Испании. С 2001 года она сотрудничает с такими издателями, как Ubisoft и Planeta Actimedia, выпуская для них оригинальные игры и переводя на испанский мировые хиты. *Fallen Lords* – самый громкий проект студии.

ФАКТЫ

1 непобедимый маг в роли босса

3 воюющие стороны

3 интересные миссии во всей игре

10 солдат с легкостью убивают героя



■ С помощью этой каракатицы демоны осаждают укрепления врага. Ты бы видел ее в движении!



■ Маг демонов на лихом коне. Или как там эта тварь называется?

слову, и выглядят они точь-в-точь как американские прапорщики: оскаленные пасти, пылающий в грудной клетке огонь, скрюченные ноги и ужасные рожи. Дизайнеры постарались на славу.

Ну, и самое главное при игре за демонов: уже через пару миссий в твоем распоряжении оказывается большая армия, с помощью которой можно и город осадить, и в чистом поле врагов покрошить. Особенно забавно наблюдать, как разделываются с противником тяжелые пехотинцы в спарке с осадными монстрами, стреляющими огненными шарами.

УЖАСЫ ЗАГРОБНОГО МИРА

Одно жалко – все добрые впечатления быстро улетучиваются. Бойцов у каждой стороны – кот наплакал. А те, что есть, на редкость безмозглые. То в трех соснах заблудятся, то в сечу самовольно бросятся. Благо ты волен вселиться в любого из них. Завладев телом мага, сможешь поджарить врагов огненными шарами. Став лучником – изрешетить стрелами. Жаль, но и эта способность со временем надоедает. Как только ты расправишься с основными силами врага, придется бегать по уровню и выискивать «застрявших» в стенах и деревьях одиночек.

Окончательно расстраивают поединки с боссами. После двадцати попыток завалить мага, который запросто переносится на другой конец карты, подлечивается и снова начинает атаковать парализующими заклятиями, всякое желание проходить Fallen Lords пропадает.

Про графику я бы вовсе предпочел не говорить: настолько она безобразна. Серые текстуры, куцые спецэффекты и квадратные модельки напоминают о первых трехмерных стратегиях. Зато Fallen Lords не тормозит даже на слабых компьютерах. И впрямь, с чего бы ей тормозить – при такой-то картинке? Condemnation – не та игра, о которой хочется мечтать дождливыми осенними вечерами. О таких проектах вообще не мечтают. Они умирают практически сразу после выхода. Кто станет играть в Fallen Lords, когда еще три года назад вышла более красивая и не менее интересная *Enclave*? Разве что ярые фанаты творчества Novorama. Но мы таковых не знаем. PC





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Богатый игровой мир; грандиозные сражения; интересные брифинги перед миссиями; необычный дизайн бойцов; «резвый» графический движок.

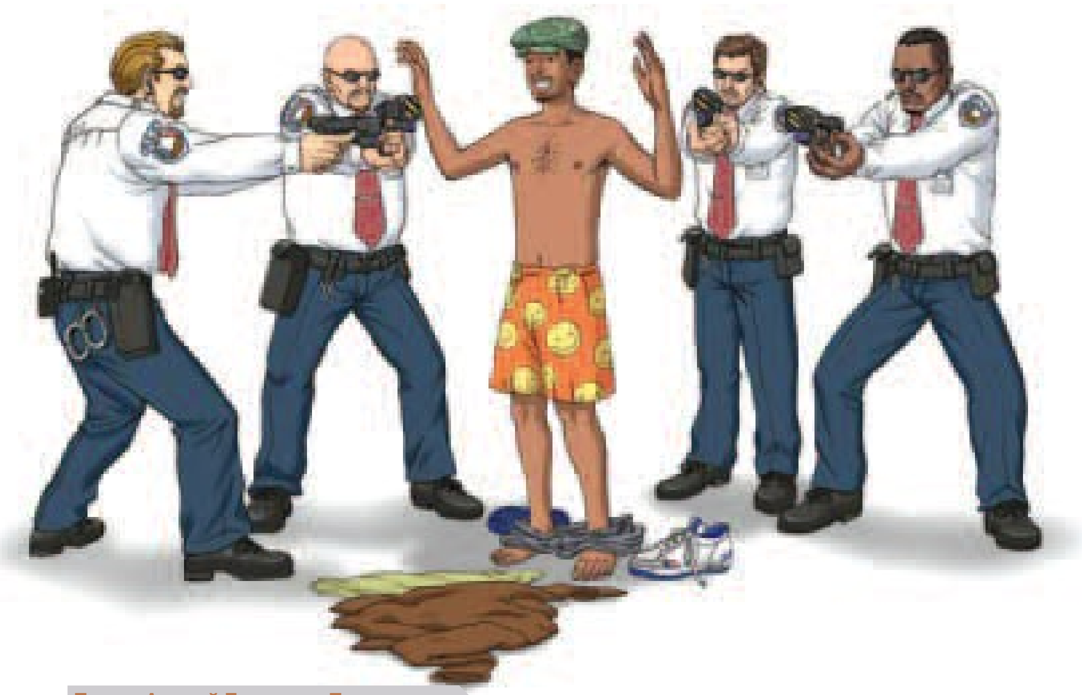
– НЕДОСТАТКИ: Неудобное управление; почти все миссии слишком скучны; небольшое количество юнитов; ужасная графика; посредственный звук; сложные боссы.

ИТОГО 5.5 Разработчики придумали отличный игровой мир, а про геймплей забыли.

AMERICAN MCGEE PRESENTS: BAD DAY L.A.

МЕССИЯ С ПОМОЙКИ

Ищи видеообзор на диске!



Текст: Андрей Бутылкин-Теодорович

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Aspyr Media
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Enlight Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.enlight.com/bdla/

Порой кажется, что надо мной довлеет злой рок. Обзоры игр пишу нечасто, выдаю буквально одну рецензию в несколько месяцев. Однако все проекты, которые я рассмотрел в последнее время, так или иначе были связаны с маргиналами. Сначала *Condemned: Criminal Origins* – мрачный триллер про копа, уничтожающего отбросы общества пачками, затем история из жизни порноактрисы *Lula 3D*, где была показана вся подноготная американской глубинки, теперь вот *Bad Day L.A.* с язвительным бомжем в главной роли.

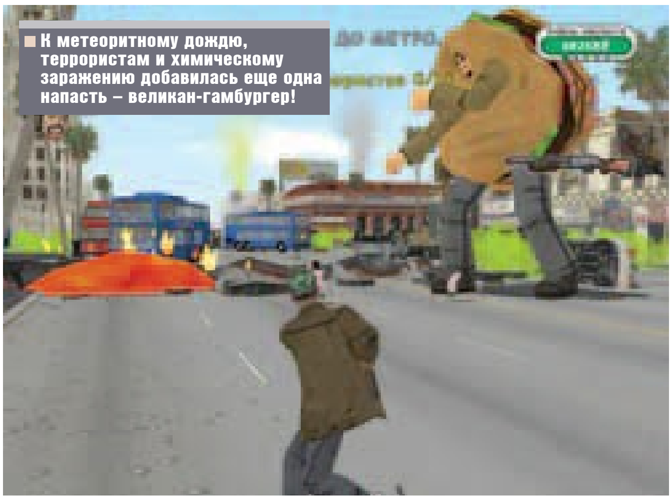
С одной стороны, тяжко, что у всех моих статей схожая тематика – хочется разнообразия. С другой – престиж, как-никак. С таким послужным списком за мной закрепилась слава опытного бомжеведа. Все-таки десять лет езды по маршруту «Москва-Петушки» дают о себе знать (*автор подрабатывает полотером в 3-ем, 7-ом и 28-ом вагонах – прим. ред.*). В редакции каждая собака знает – выйди в России игра *«Вокзал-2: Тайны переходов на Курском»*, писать рецензию на нее обязательно доверят мне, как самому закоренелому спецу.

НИЩЕТА СПАСЕТ МИР

Со знанием дела заявляю: *Bad Day L.A.* – правильная игра про бомжей. Недаром над образом главного героя и сюжетом работал Американ МакГи – экстравагантный гейм-дизайнер, чье имя красуется в названии проекта (ранее он трудился над *American McGee's Alice* и *Scrapland*).

Знакомьтесь: Энтони Уильямс – чернокожий лос-анджелесский нищеброд. У него нет крыши над головой, работы и, как следствие, денег. Зато чего у главгероя не отнять – так это великолепного чувства юмора. Кому-то покажется, что его шутки чересчур язвительны и грубы, но создатели намеренно создавали «одну из самых хулиганских игр нашего времени». Даже когда в один «прекрасный день» на город Ангелов одновременно обрушатся самые разные бедствия (хлынет метеоритный дождь, свалится самолет с химическим оружием на борту, нападут зомби и вооруженные до зубов террористы), наш забулдыга не перестанет отпускать едкие шуточки. Мистер Уильямс будет высмеивать все под-

Мир Bad Day L.A. – это фарс на грани сумасшествия. В игре вообще нет ничего серьезного



К метеоритному дождю, террористам и химическому заражению добавилась еще одна напасть – великан-гамбургер!

О КОМПАНИИ

■ Enlight Software – крупная компания, основанная в 1993 году Тревором Чаном (ветеран игростроя, автор знаменитых *Capitalism, Seven Kingdoms, Hotel Giant*). Последние проекты Enlight: *Warlords Battlecry III, Wars & Warriors: Joan of Arc, X3: Reunion.*

ФАКТЫ

1 отважный бомж в роли главгероя

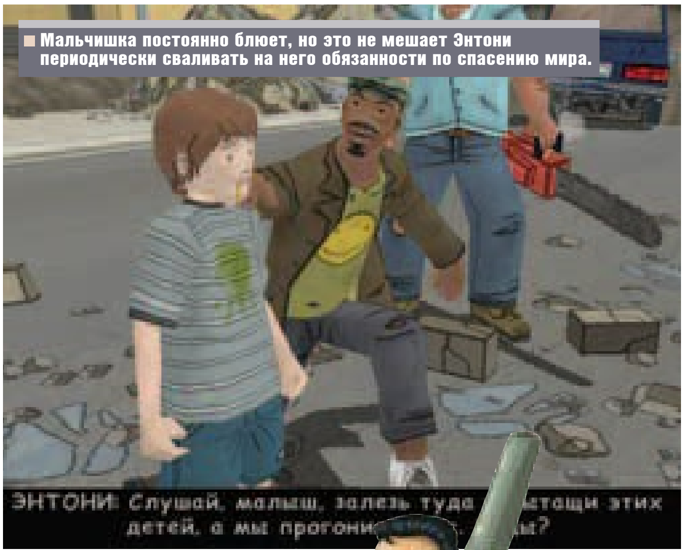
4 придурковатых помощника

5 видов незамыслова–того оружия

1000 язвительных шуток



■ Гражданин, что-то вы засиделись...

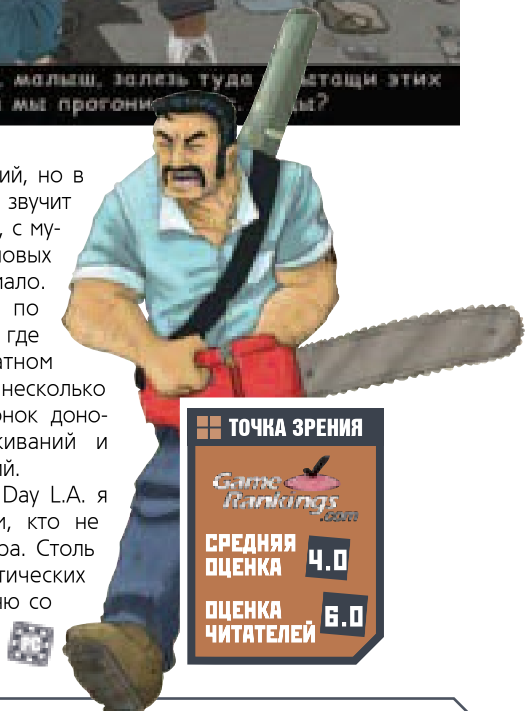


■ Мальчишка постоянно блюет, но это не мешает Энтони периодически сваливать на него обязанности по спасению мира.

ряд: политическую ситуацию в США, наркоманов, проблемы эмиграции и расовой нетерпимости. Даже по поводу жестоких компьютерных игр он вставит свои «пять копеек». И это при том, что наш протагонист должен спасти мир!
Казалось бы, как вообще можно юморить, когда повсюду горят дома, валяются тысячи трупов, а забот все прибавляется и прибавляется? Мир Bad Day L.A. – это фарс на грани сумасшествия. В игре вообще нет ничего серьезного. Мультяшная графика, карикатурные образы жителей и помощников главгероя (без устали блюющий мальчик, огромный мексиканец с бензопилой, наитупейшая блондинка и обезумевший военный), уморительные диалоги. Это даже не «смех сквозь слезы», а, как бы сказали на моем любимом железнодорожном направлении, «чистая ржачка». Такая ржачка, которая даже лошадям Пржевальского и не снилась.

ГРАФИКА ДЛЯ БЕДНЫХ

Прочитав вышеперечисленное и окинув взглядом рейтинги, ты наверняка задашься вопросом – «а почему такая скромная оценка, если все так круто?». Создатели игры (и Американ МакГи в частности) вложили душу в проработку персонажей, написали забавные диалоги и выдумали смешной сюжет. Однако на все остальное они, откровенно говоря, забили болт.
На протяжении всей игры бомж только и делает, что отстреливает толпы разномастных врагов да поливает жителей из огнетушителя – спасает горящих бедолаг и превращает зомби в нормальных людей.
Графика в стиле cell-shading смотрится гораздо хуже, нежели была в *XIII* – экшене двухлетней давности. На сайте Bad Day L.A. написано, что разработчики лицензировали порядка 100 известных композиций, но в самой игре музыка звучит редко. Да пес с ней, с музыкой – даже фоновых звуков ничтожно мало. Порой топаешь по оживленной улице, где на каждом квадратном метре происходит несколько событий, а из колонок доносится пара постукиваний и тройка похрюкиваний.
Тем не менее, Bad Day L.A. я порекомендую всем, кто не лишен чувства юмора. Столь смешных и саркастических шуток я не припомню со времен *Planescape: Torment*.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **4.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.0**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: Черный юмор – циничный, хулиганский и порой даже неприличный. Ради очередного диалога можно вытерпеть и убогую графику, и скучный геймплей.

НЕДОСТАТКИ: Слабенькое графическое оформление. В Bad Day L.A. нет даже нормального меню с настройками. Игровой процесс примитивен, скучен и однообразен.

ИТОГО **6.0** Плохой день для Лос-Анджелеса – отличный вечер для нас. Час смеха обеспечен!

DROPTEAM

ПРИЗРАК ИГРЫ

О КОМПАНИИ
■ Компания TBG Software занимается разработкой программного обеспечения для точного отображения земных ландшафтов. *Dropteam* – единственная игра студии.



Текст: Иван “Tordosss” Закалинский

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Battlefront
РАЗРАБОТЧИК
TBG Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlefront.com/products/dropteam/news.html

Dropteam едва ли можно назвать настоящей игрой. Разработчики пытались совместить различные элементы геймплея и даже поговаривали о небывалой физике, но, к сожалению, дали маху. Провести за творением TBG Software более получаса практически невозможно. Разве что прилечь на клавиатуре и хорошенько соснуть часик-другой.

Казалось бы, что может быть интереснее, чем перестрелки танков будущего, да еще и на огромных картах? Только перестрелки с точным расчетом баллистики. И об этом разработчики подумали! Подумали… и забыли.

Орудия бьют абы как. Сплошь футуристические танки передвигаются словно раненые черепахи. Искусственный интеллект – катастрофически слаб. А ловко описанные в пресс-релизе войны будущего больше всего напоминают стрельбу по консервным банкам в деревенском тире.

С мультиплеером тоже не все ладно. Но в сравнении с одиночным режимом он обладает одним неоспоримым достоинством – по желанию можно отключить тупых ботов и оставить только игроков. Впрочем, удовольствия от баталий ты все равно не получишь.

Наблюдая процесс деинсталляции, ты наверняка задашься одним важным вопросом: а что же это такое побывало у меня на жестком диске? И впрямь, что скрывалось под лаконичным лейблом *Dropteam*? Откровенная халтура – вот что это было.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	4.0

ДОСТОИНСТВА: Невысокие системные требования; большое количество разномастной бронетехники, которую можно разнести на части; не самый плохой мультиплеер.

НЕДОСТАТКИ: Медлительный игровой процесс; неудобное управление; примитивная однопользовательская кампания; тупые противники; убогие спецэффекты.

ИТОГО 5.0 Возможно, узкий круг фанатов у Dropteam и сформируется. Но только очень узкий!



Режим прицеливания. С его помощью стрелять действительно удобнее.


COMPANY of HEROES
ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.
BEST of E3
WINNER
BEST E3 2005
WINNER
BEST E3 2006
NOMINEE
E3 2005
relic
THQ
© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКОЙ



Текст: Андрей Первый

Интервью с разработчиками на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Gas Powered Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dungeonsiege.com

Broken World создавался целый год. За это время Microsoft успела избавиться от Gas Powered Games и торговой марки *Dungeon Siege*. Новой хозяйкой брэнда стала 2K Games. Увы, приобретение вряд ли сулит ей большие прибыли. Особенно после появления мощного конкурента в лице *Titan Quest*. Хотя самые отъявленные фанаты, безусловно, заинтересуются адд-оном.

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

В *Dungeon Siege 2* мы долго гонялись за отпетым негодяем Валдисом, а когда настигли, надрали ему уши. Но злодей оказался всего лишь марионеткой в руках темного волшебника. Обозлившийся колдун достал чемоданчик с ядерной кнопкой и устроил апокалипсис. Спустя год уцелевший герой вместе с друзьями прибыл туда, где начинал свое путешествие в прошлый раз, – в поселок дриад. Девицы времени даром не теряли. Встав под знамена таинственного «великого лидера», они грезят о лучшем мире, где все будут жить под руководством их мудрой расы.

Все свои таланты сценаристы израсходовали на зачин. Задания так и остались пресными и банальными. Убей товарища «А», отнеси предмет «Б» в точку «В», и тогда откроется проход в пещеру «Д». Побочные квесты вообще лепили по старой схеме: добудь по куску мяса от каждого монстра, вернись в уже исследованные зоны и зачисти там открывшуюся пещеру, доставь реагенты, выпусти пленника... Единственное место, где требуется смекалка – помещение со светящимися кристаллами. Их придется гасить в определенном порядке. Впрочем, нечто похожее уже было раньше.

Не особо церемонились авторы и с новыми территориями. Наверняка они думали так: «У нас тут разрушенный мир? Да. Ну и пусть герой побегает по местам былой славы, немного изменившимся после катаклизма. Для верности совсем уберем яркие краски, оставим только зеленую и коричневую. Нечего игрока баловать. Монстры? Используем старые модельки и лишь немного их подретушируем. Никто ничего не заподозрит. Достаточно взять другой оттенок серого и приделать монстру глаза на хвост. Ладно, нарисуем еще пяток невиданных зверушек. Гуляй, рванина!»

Спустя год герой прибыл туда, где начинал свое путешествие в прошлый раз, – в поселок дриад



Черный маг во всей красе. Внесите бюстгальтер четвертого размера.



О КОМПАНИИ

■ Крис Тейлор (Chris Taylor), создатель *Total Annihilation*, основал Gas Powered Games в 1998 году. С тех пор студия только и делала, что выпускала игры серии *Dungeon Siege*. Но затем она анонсировала RTS *Supreme Commander*, над которой нынче и трудится. Возрадуйтесь, фанаты RTS!

ФАКТЫ

1 дополнительная раса

2 новых класса

10 часов затрачено на прохождение

59 зелий выпито в битве с главарем



■ Новый мир наводнили свихнувшиеся бандиты.



■ Единственная головоломка во всей игре.

ИГРА-ФРАНКЕНШТЕЙН

Движок «ремонтировать» не стали. Повсюду царствует графика уровня первой *Neverwinter Nigths* в облачении из блеклых спецэффектов и невзрачных текстур. В роликах персонажи научились шевелить губами, а дизайнеры попытались изобразить некое подобие режиссуры. Вышло слабовато и бездушно. Да и сложно в наше время достичь чего-то, применяя столь отсталые технологии.

Чем же игра будет завлекать поклонников? Во-первых, появилась свежая раса – дварфы. И впрямь, куда же без них? Добавилась пара классов. Blood Assassin – помесь боевого мага и лучника. Умеет ставить ловушки, забирать у врагов кровь и помечать их особыми «знаками смерти» (на жертву сваливаются всякие несчастья и проклятия). Fist of Stone – нечто среднее между магом природы и бойцом. Мастерски устраивает землетрясения, возводит вокруг себя стену из острых скал и быстрее возвращается в строй после контузии.

Чахлый крафтинг попытались вернуть к жизни при помощи специальных рецептов. Отыскав нужный набор ингредиентов, герой получит ценный магический артефакт. Но прежде ему придется раздобыть пригодную для преобразования (enchantable) вещь. А ее днем с огнем не сыщешь.

Еще в поселке дриад расположился один прелюбопытный торговец. В обмен на специальные руны он подарит полезнейшую амуницию. И даже сообщит код для ее переноса в *Dungeon Siege: Throne of Agony* (выйдет исключительно на платформе PSP). Кстати, там тоже есть аналогичный персонаж. И он тоже выдает соответствующий шифр, который активируется в *Broken World*. Продажа «слонов» – излюбленное занятие разработчиков.

НЕ УМЕЕШЬ – НЕ БЕРИСЬ

Я могу найти лишь одну причину всех бед сериала Dungeon Siege. У авторов попросту нет фантазии. Поэтому-то квесты одинаковые, образы персонажей блеклые, а геймплей вторичен. У Gas Powered Games была цель – сделать клон *Diablo 2*. Но вот Билла Ропера (Bill Roper) в команде не сыскалось.

Для фанатов долгожданная Broken World – это просто еще одна миска прошлогодних щей. Остальные игроки уже осваивают Titan Quest и ждут *Hellgate: London*. Рекомендуем тебе примкнуть к их числу.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.2**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.6**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Новая раса; два свежих класса, каждый со своим древом умений; слегка подретушированный движок; улучшенный крафтинг; пристойная озвучка.

– НЕДОСТАТКИ: Невзрачные и вторичные уровни; занудные квесты; скучный геймплей; отсталая графика, не способная конкурировать с красотами Titan Quest.

ИТОГО 5.0 Бездарное дополнение. Если ты не фанат, смело проходи мимо.

WARPATH

ЕЩЕ ОДНА PARIAH



Текст: Лия "Pushistik" Новикова

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Groove Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Digital Extremes
ПОЙДЕТ
Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.com/ru/games/warpath

Судя по всему, жизнь у студии Digital Extremes была слишком безоблачной, вот парням и захотелось приключений на свою задницу. Сначала компания распрощалась с Epic Games, с которой в свое время клепала многочисленные «Анрылы». Затем заключила союз с издательством Groove Games, обожающим «радовать» геймеров всего мира разномастной низкобюджетной халтурой, и выпустила под его патронажем свою первую поделку – безвкусный экшен *Pariah*. Видимо, поняв, что мастерами сюжетного триллера им не стать, ребята анонсировали *Warpath*. Казалось бы – ура! Уж в сетевых баталиях они толк знают! Ан нет, судьба распорядилась иначе, игра получилась именно такой, какой получилась...

ЕСЛИ ОЧЕНЬ НУЖНЫ ДЕНЬГИ

Перед выходом на широкие просторы Сети, разработчики настоятельно рекомендуют пройти «сингл», чтобы открыть некоторые виды оружия... Чем, собственно, разоблачают свою садистскую натуру – испытание одиночной кампанией выдержит не каждый.

Сразу после начала новой игры ты, возможно, заметишь небольшую текстовую вставочку. Так вот, не пугайся и лови момент – здесь рождается и тут же откидывает копыта сюжетная составляющая *Warpath*. В прелюдии рассказывается о некой планете, завладеть которой очень хочется трем галактическим расам – Ом, Ковос и Коалиции. Правда, чтобы не попортить «шкурку» будущему трофею, три стороны условились обойтись без ковровых бомбардировок и всепланетной трансляции концерта Филиппа Киркорова. Вместо этого война проходит почти «по-семейному» – между крохотными отрядами в небольших помещениях. Мизерный бюджет Warpath чувствуется уже при дежурном осмотре участников конфликта. PR-отдел Digital Extremes клятвенно заверял, что тактика игры за каждую сторону будет в корне отличаться. Не верь, единственное, что определяет раса – какой из трех (!) скинов персонаж будет носить в бою.

После изучения незамысловатой истории добро пожаловать на глобальную карту. Поверхность планеты разделена на несколько секторов, которые ты должен захватить. На каждом куске обитает пара-тройка

Война в Warpath проходит почти «по-семейному» – между крохотными отрядами в небольших помещениях



После смерти поверженные противники охотно делятся остатками боеприпасов.

О КОМПАНИИ

■ Все мы помним лучшие деньки этой студии. Основанная в 1993 году Джеймсом Шмальцем (James Schmalz), она поначалу выпускала бесплатные игры. Но в конце 90-х Digital Extremes заключила союз с Epic Games, в результате чего родилась *Unreal Tournament*.

ФАКТЫ

3 воинствующие расы грызутся за планету

4 режима игры

8 стандартных видов оружия

250 рублей потрачено впустую



■ Враги предпочитают тактику «лоб в лоб».



■ Глядя на повсеместно повторяющиеся скины, в очередной раз начинаешь тосковать по изобилию UT 2004.

ботов, и, если повезет, располагается доступ к новому типу вооружения. Победил – забирай территорию вместе с бонусом. Но будь начеку – враги порой дают сдачи и отбирают честно награбленное.

УБИТЬ UNREAL

Биться за клочок земли разработчики разрешают в четырех режимах. Угадать их не составит труда – Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag и Frontline Assault. Последний вид ристалищ – всего лишь жалкая калька Assault из *UT 2004*, лишенная всякого очарования. Сломя голову носимся по карте, красим ключевые точки в нужный цвет, иногда катаемся на диковинном транспорте. Скучно и серо.

Авторам определенно нравится глумиться над пенсионерами и инвалидами, иначе они бы не стали в очередной раз класть под пресс старенький *Unreal Engine 2*, дабы выдавить из него красивую картинку. Модели воинов пугают обилием выпирающих углов. Наспех прикрученный Blur и невзрачные эффекты положение не скрашивают. Дизайнеры вполне могли бы прикрыть недостатки моторчика, но, видимо, не судьба: все 26 карт созданы при помощи технологии «copy/paste».

Музыка хоть и выдержана в Unreal-стиле, но не содержит и десятой доли притягательности оригинала. Незамысловатые композиции покидают голову сразу после окончания схватки.

Завершает картину на редкость бестолковый AI. Во-первых, у компьютерных бедолаг серьезные проблемы с нахождением пути: враги частенько пытаются перепрыгнуть огромные пропасти и страдают от внезапного паралича. Во-вторых, боты не умеют правильно обращаться с оружием: поливают дробью издалека и пускают ракеты в упор. Наконец, они абсолютно асоциальны: при захвате флага наперегонки несутся к базе, даже не думая о том, что в сей же момент ты отбиваешься от толпы противников.

Тратить свое драгоценное время на Warpath я советую только в одном случае – если уж очень-очень хочется посмотреть, какой была бы серия Unreal Tournament без должного финансирования, таланта и… Epic Games.

P.S.: Это интересно. После явного провала своего детища, DE прикрыла официальный сайт Warpath (www.playwarpath.com), а со своей страницы удалила все упоминания о неудавшемся проекте.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.0**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	4.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Проходя игру, ты не раз ощутишь ностальгию по Unreal Tournament 2004; отличные бэкграунды – за пределами карт полыхают пожары, гремят взрывы.

– НЕДОСТАТКИ: Время Unreal Engine 2 прошло: персонажи и спецэффекты выглядят убого; вместо игровой музыки лучше послушать любимые композиции из Winamp.

ИТОГО 4.5 Блеклая забава на час. Digital Extremes переходит на кустарное производство.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R.

РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

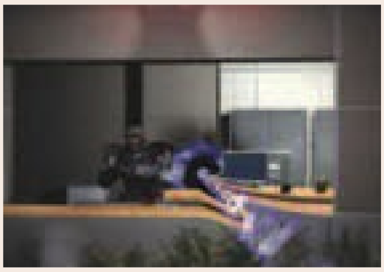
ОПИСАНИЕ

Потрясающий шутер, созданный в лучших традициях боевиков Джона Ву и фильма «Звонок». Искрометный, красивый, страшный, с толковым AI и занимательным сюжетом – все это F.E.A.R. Мало того, игра отменно переведена на русский язык. Еще доводы нужны?

ЧТО ЕЩЕ?

PREY
Номер с рецензией: 09 (33)
Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

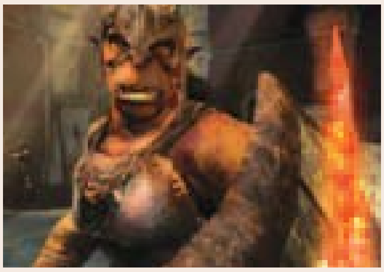
ОПИСАНИЕ

Главный – наряду с Oblivion – претендент на звание лучшей игры года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: Тема Номера, Игра Месяца

TOMB RAIDER: LEGEND
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того, что в нем мирно уживаются два режима соревнований: аркадный и реалистичный. Этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоем компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

X3: ВОССОЕДИНЕНИЕ
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер

FLATOUT 2
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер







STRATEGY

1 МЕСТО – SID MEIER'S CIVILIZATION 4

РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.2KGAMES.COM/CIV4
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Старая, как мир, «Цивилизация» в новом обличье. Годами выверенный геймплей в современной «обертке» – вот готовый рецепт успеха. Захватывай вражеские страны, посылай в соседние провинции дипломатов или сконцентрируйся на научном развитии – победить можно по-всякому. Главное, оказаться первым.

ЧТО ЕЩЕ?

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – THE MOVIES

РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.THEMOVIESGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать Олимп виртуального кинобизнеса.

ЧТО ЕЩЕ?

CITY LIFE
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 7.5
TYCOON CITY: NEW YORK
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 7.0



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ELDERSCROLLS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Самую ожидаемую RPG 2006 года сегодня можно смело назвать лучшей ролевой игрой.
У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

FABLE: THE LOST CHAPTERS
Номер с рецензией: 10 (22)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца
МАГИЯ КРОВИ
Номер с рецензией: 02 (26)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 5

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.PES5.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Забудь про серию FIFA от Electronic Arts – то не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2006
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер
NHL 06
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ADVENTURE

1 МЕСТО – FAHRENHEIT

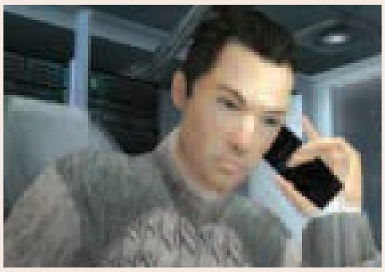
РАЗРАБОТЧИК: QUANTIC DREAM
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (23)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Это не просто квест. Перед нами настоящий интерактивный фильм, и ты играешь в нем главную роль. Десятки вариантов развития событий – многие ли адвенчуры похвастаются подобным? Fahrenheit – особый проект, знаменующий собой новый этап эволюции игр.

ЧТО ЕЩЕ?

MYST V: END OF AGES
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 8.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

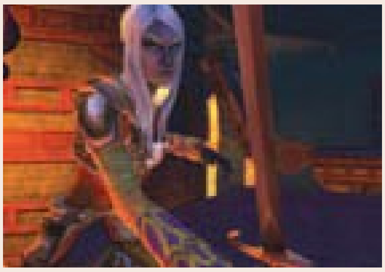
РАЗРАБОТЧИК: TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.DDO.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика… Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибережной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 8.5
CITY OF VILLAINS
Номер с рецензией: 12 (24)
Мнение редакции: 8.5



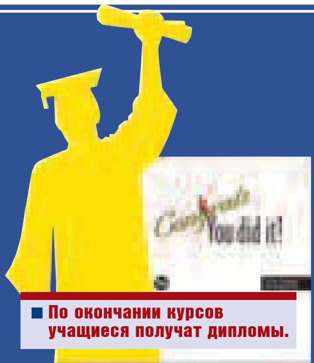
Текст: Виктор "Prozed" Бардовский



■ Спустя несколько лет Quake снова среди дисциплин WCG.

QUAKE 4 НА WCG!

На крупнейшем киберспортивном чемпионате **World Cyber Games** решили снова проводить турниры в номинации ***Quake 4***! Сейчас на чемпионство вновь претендует российский геймер, **Cooller**, но победить ему будет нелегко: в списке возможных участников состязания значатся и **Toxic**, и **Fatality**, и **Ztrider**. На данный момент идет голосование в интернете, по результатам которого будут определены участники квалификационного турнира. Четверка лучших на этом чемпионате отправится в октябре на WCG 2006 **Grand Final**, чтобы там побороться за солидные призовые.



■ По окончании курсов учащиеся получат дипломы.

КИБЕРСПОРТИВНАЯ ШКОЛА

Энтузиасты из **«Национальной Профессиональной Киберспортвной Лиги»** вновь порадовали геймеров интересной новостью: на базе этой организации открывается киберспортивная школа. Главным наставником начинающих любителей ***Counter-Strike***'а станет чемпион мира по версии **ACON**, а также капитан лучшей отечественной команды **Virtus.pro Константин «Groove» Пикинер**. Расценки в школе вполне щадящие – от 3900 до 5200 рублей за курс, состоящий из 40 часов тренировок. Попытки создания подобных проектов в России уже предпринимались, но ничего путного из этого не выходило.

ФИНАЛЫ KODE 5



■ Чемпион среди чемпионов, Cooller, на этот раз остался не у дел.



■ Немец Killer неожиданно для самого себя «взял» серебро!



В рамках европейской игровой выставки **Games Convention** (см. репортаж во второй теме номера) завершился турнир **KODE5**, организованный такими крупными компаниями, как **Foxconn**, **Corsair** и **Razer**. Среди участников был лишь один русский геймер – Антон **"Cooller"** Синьгов, он защищал цвета российского флага в номинации ***Quake 4***. Правда, попал он на этот турнир практически случайно. В рамках российской квалификации Антон уступил в финале белорусскому киберспортсмену **Cypher**'у, но последнего не допустили до финальной части соревнований из-за слишком юного возраста. Сайферу сейчас только 16-ти лет, а законы Германии, где и проходила Games Convention, не позволяют геймерам младше 18-ти лет принимать участие в подобных соревнованиях. Однако в нашем мире, видимо, существует закон всеобщего баланса – доиграть турнир до конца Cooller'у было не суждено. Наш соотечественник уступил шведу **Toxic**'у со счетом 1:2 по картам, а остальные игры планировались на следующий день. Из-за того, что Cooller'у не сообщили точного времени начала матчей, он банально опоздал на час, в результате чего был дисквалифицирован, а Toxic в финале расправился с немцем **Killer**'ом без особых проблем. В своем интервью Cooller отметил, что не жалеет о случившемся – ошибки бывают у всех. Ему лишь обидно, что он потерял много времени, ведь впереди его ждут новые турниры и свершения.

РЕЗУЛЬТАТЫ KODE 5 FINAL

1 место – Toxic (Швеция) $10000;
2 место – Killer (Германия) $4000;
3 место – Stermy (Италия) и Lost-Cause (США) по $1000 каждому.

ЛУЧШИЕ ГЕЙМЕРЫ 2006

На той же выставке **Games Convention** прошла церемония вручения киберспортивных наград. В самой престижной и весомой номинации «Киберспортсмен Года» победу одержал голландский игрок в ***WarCraft III: The Frozen Throne*** – **Grubby**, он же получил звание лучшего WarCraft'ера года. «Новичком года» стал немецкий игрок в ***Counter-Strike* Kapio**, а лучшей киберспортивной командой года единогласно был признан клан **Fnatic**, под знаменами которого выступают два российский игрока в WarCraft III – **Abver** и **Xyligan**. Члены жюри также назвали лучшего геймера в ***Counter-Strike***: им неожиданно стал швед **Forest**, который также является выходцем из команды Fnatic. Лучшим же киберспортивным порталом стал сайт **www.sk-gaming.com**. Ни один российский сайт на тему киберспорта в число номининтов не попал, как, впрочем, и лучшие отечественные геймеры в дисциплинах WarCraft III: The Frozen Throne и Quake 4 – **Deadman** и **Cooller**. Отсутствие Cooller'а среди номинантов тем более странно, ведь сейчас он находится на первом месте мирового рейтинга среди дуэлянтов.



■ Голландец Grubby всегда входит в призовую тройку на всех турнирах.


SpellForce 2
Shadow Wars
Новая сила
Новая битва
Новая игра
"Если у вас за плечами The Breath of Winter и The Shadow of the Phoenix, то вечного вопроса "быть или не быть?" попросту не возникнет. Альтернативы нет".
- AG.ru, оценка 77%
Долгожданное продолжение знаменитой магической саги
Технический партнер
© 2006 by JoWooD Productions Software AG. Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development.
All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. © 2006 «GFI». All rights reserved.

Фотографии представлены порталом www.proplay.ru

WCG 2006 RUSSIA

БИТВА ТИТАНОВ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
WCG 2006 Russia
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
17–19 августа 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
г. Москва, ТЦ «Тишинка»
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
60000$ + 16 билетов в Италию
ДИСЦИПЛИНЫ:
Counter-Strike 5x5, WarCraft III: The Frozen Throne 1x1, Starcraft: Brood War 1x1, FIFA 2006, Need For Speed: Most Wanted
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
290



Вот она – новоиспеченная сборная России по компьютерным видам спорта!

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2006 RUSSIA

Counter-Strike 5x5
1 место – Virtus.pro (Москва), 12000 $ + поездка в Италию;
2 место – Begrip Gaming (Москва), 6000 $ + поездка в Италию;
3 место – DA (Москва), 4000$ + поездка в Италию.

WarCraft III: The Frozen Throne
1 место – Deadman (Москва), 3000$ + поездка в Италию;
2 место – Xyligan (Волгоград), 1500$ + поездка в Италию;
3 место – Rob (Хабаровск), 1000$ + поездка в Италию.

Starcraft: Brood War
1 место – Androide (Москва), 3000$ + поездка в Италию;
2 место – Ex (Санкт-Петербург), 1500$ + поездка в Италию;
3 место – Notforu (Москва), 1000$ + поездка в Италию.

FIFA 2006
1 место – Alex (Санкт-Петербург), 3000$ + поездка в Италию;
2 место – Xaxotun (Москва), 1500$ + поездка в Италию;
3 место – Master Show (Санкт-Петербург), 1000$ + поездка в Италию.

Need For Speed: Most Wanted
1 место – Alan (Москва), 3000$ + поездка в Италию;
2 место – MrRaser (Москва), 1500$ + поездка в Италию;
3 место – ProStreet (Якутск), 1000$.

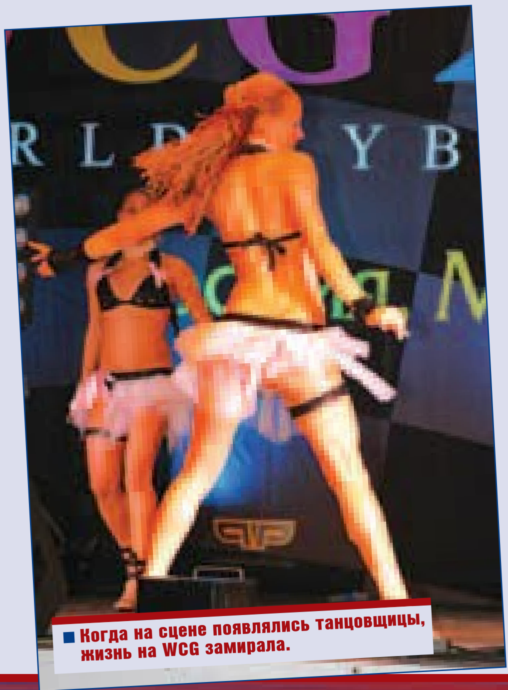
С 2001 года чемпионат **World Cyber Games** будоражит умы геймеров. Сейчас, когда крупные турниры плодятся как грибы после дождя, а призовые исчисляются сотнями тысяч долларов, былой блеск этого мероприятия поугас, но титул чемпиона WCG все еще ценнее многих других громких званий.

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

Российские отборочные на WCG 06 проходили в пяти дисциплинах. Самые ожесточенные бои кипели в ***Counter-Strike*** 5x5. Оно и неудивительно: хороших команд в России немало, и многие из них приехали на финал WCG 2006 Russia. Кроме того, на этот раз организаторы отказались от проведения соревнований по нелюбимому киберспортсменами ***Counter-Strike: Source***, заменив его классическим Counter-Strike версии 1.6. На турнире обошлось без неожиданностей – первое место и право защищать цвета российского флага на финальной части **WCG 2006** в итальянском городе Монце завоевали многоопытные геймеры из **Virtus.pro**. В финальной схватке они без особых



Питерец Alex – лучший игрок в FIFA в России.

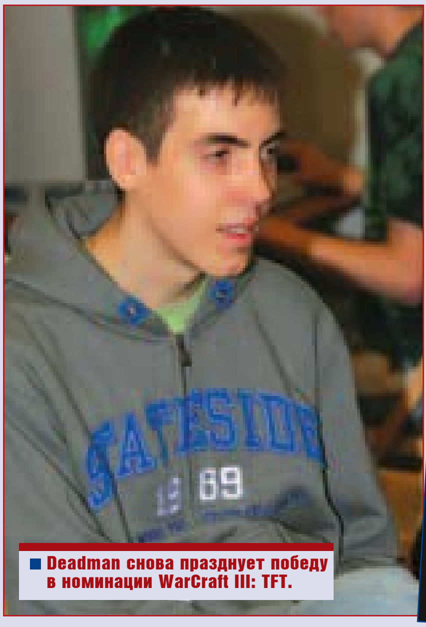


Когда на сцене появлялись танцовщицы, жизнь на WCG замирала.



Эта парочка уже третий год подряд радует гостей WCG Russia!

проблем одолели своих давних «друзей» из клана **Begrip Gaming** на карте de_dust2 со счетом 16:5. Последние пробились в финал, одолев столичную команду **DA** со счетом 19:15... Это не опечатка – соперникам потребовались дополнительные раунды для выявления победителя. Игры по ***WarCraft III: The Frozen Throne*** тоже не давали зрителям скучать. Результат квалификации в этой дисциплине можно назвать отчасти сенсационным – одну из квот в финальной части состязания получил игрок с ником **Rob**. Ранее он ни разу не «засветился» ни на одном турнире, но его бескомпромиссный и невероятно агрессивный стиль игры поставил в тупик многих именитых профи: не выдержали натиска ни **Abver**, ни **Neytpoh**, ни **Hacker**. Второе место осталось за **Xyligan**'ом, который в последнее время несколько сдал свои лидирующие позиции, однако перед WCG Russia изрядно потренировался и уступил по ходу турнира лишь **Deadman**'у, который снова подтвердил свое звание лучшего русского игрока в Warcraft последних лет.



Deadman снова празднует победу в номинации WarCraft III: TFT.

МЯЧ, СКОРОСТЬ И НЕМНОГО ЗВЕЗД

Вполне предсказуемо завершился турнир по ***FIFA 2006***, победителем которого стал не кто иной, как питерец **Alex**. В прошлом году он стал серебряным призером **WCG 2005 Grand Final**. В последнем матче Alex смял сопротивление своего соперника, победив в первой партии со счетом 3:0, а во второй – 7:1. Вторая квота досталась молодому геймеру с забавным ником **Xaxotun**, для которого WCG 2006 Grand Final стало первым в карьере серьезным испытанием. На третьей позиции финишировал еще один питерец – **Master Show**. В номинации ***Need For Speed: Most Wanted*** вновь доминировали представители клана **USSR**. В финальном поединке **Alan** обставил своего одноклановца **MrRaser**'а и получил за это кругленькую сумму в 3000 долларов. Однако на итальянский финал однополчане все равно отправятся вместе, так как для России были выделены две квоты в этой дисциплине. Состязания по ***Starcraft: Brood War*** закончились очередным триумфом **Androide**'а, который уже в четвертый раз будет представлять Россию на финальной части WCG (год назад он взял там «серебро»). На второй строчке итогового рейтинга расположился чемпион WCG Russia 2005 **Ex**.



В «контре» без эмоций – никуда!

БОЛЕЕМ ЗА НАШИХ!

Сборная России на чемпионате WCG 2006 года будет выступать в составе: Virtus.pro (Fin, Hooch, Snoop, Heli, Lex), Deadman, Xyligan, Rob, Alex, Xaxotun, Master Show, Alan, MrRaser, Androide, Ex, Notforu. Финальная часть турнира пройдет 18-22 октября в итальянском городе Монца. На подготовку нашей сборной осталось ровно два месяца, а щедрое российское представительство **Samsung** выделило для этих целей 15000$. Репортаж с WCG 2006 Grand Final вы сможете прочитать в одном из следующих номеров. Кстати, готовить его будет наш спецкор **Роман "Polosatiy" Тарасенко**.



Вот такие оригинальные талисманы иногда встречаются у геймеров.

ГОСТИ ИЗ ЧЕЧНИ

В турнире принимала участие команда из Чечни под названием **Pro.team**. Парни оказались довольно разговорчивыми и с хорошим чувством юмора, однако это не помогло им добиться значимых результатов: они уступили в первом же круге клану **Trap** с разгромным счетом 16:1. Для первого раза такой итог можно считать удовлетворительным, тем более что парням было не так то просто доехать до Москвы – представители правоохранительных органов не давали проходу мирным геймерам.



ТУР 10 ГОРОДОВ: НИЖНИЙ НОВГОРОД

НА ПУТИ В МОСКВУ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА: Тур 10 городов
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ: 1 июля 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: г. Нижний Новгород, клуб «Шлюз 1»
ПРИЗОВОЙ ФОНД: 8000 рублей
ДИСЦИПЛИНА: Quake III Arena
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ: 42



■ Призы достаются не только участникам, но и самым активным зрителям!

Четвертый отборочный тур всероссийского состязания **«Тур 10 городов»**, который проводится при поддержке компаний **Jetbalance, Oklick, IPPON, Accorp, iRu**, а также издательского дома **(game)land**, завершился в Нижнем Новгороде. Желающих поучаствовать в турнире набралось немало: 42 кибератлета решили побороться за главный приз – беспроводной мультимедийный комплект *Oklick 880 L*, а также право отстаивать честь своего города на большом финале в Москве.

Ровно в 12 часов утра закончилась регистрация, и стартовал турнир. Вплоть до четырех часов матчи шли спокойно и размерено. Ожесточенные баталии начались тогда, когда дело дошло до игр за призовые места. Лучше других проявляли себя два бойца, выступавшие под псевдонимами **Titan** и **Minimuz**. Последний привлек к себе внимание еще и тем, что стал победителем конкурса зрителей, после чего заявил, что собирается также выиграть и турнир в целом. Однако его прогнозу не суждено было сбыться: в шаге от победы его остановил Titan, который и стал чемпионом нижегородского этапа «Тура 10 городов». В качестве приза он получил заветный комплект Oklick 880, а в послематчевом интервью раскрыл секрет своего успеха – он очень много тренировался перед чемпионатом и специально приехал в Нижний Новгород из Казани, чтобы попытать счастья. На московском же финале он рассчитывает войти в пятерку сильнейших. Неудавшийся прорицатель Minimuz тоже остался доволен своим призом – великолепной акустической системой *JB-461*. К тому же, он выиграл несколько конкурсов среди зрителей, так что призов парень нахватал немало. Ну а третье место досталось прошлогоднему победителю «Тура 10 городов» в Нижнем Новгороде – Михаилу Ложкину, более известному как **Fortune**. Он был несколько расстроен таким результатом, но его горечь подсластил шикарный приз – источник бесперебойного питания *IPPON Back Comfo Pro 600*. В этот раз на турнир пришли посмотреть 42 зрителя. Это – абсолютный рекорд среди всех отборочных этапов серии «Тур 10 городов». Как всегда, чемпионат был организован на высоком уровне, и все пришедшие смогли насладиться великолепными боями нижегородских гладиаторов.



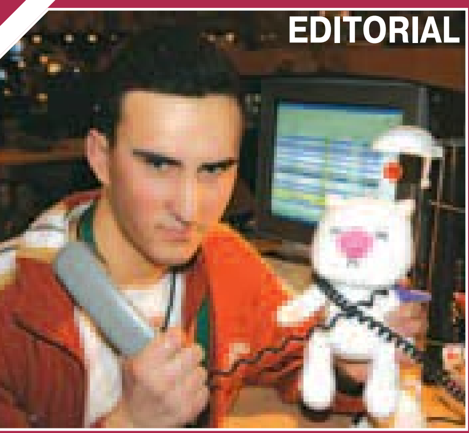
■ Одна из легенд нижегородского Quake'а.



■ А вот и победитель турнира, непревзойденный Titan!


НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Он пришел разбудить древнее зло
Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек.
Dark Messiah
Might and Magic
UBISOFT
WWW.DARKMESSIAHGAME.RU
ARKANE STUDIOS
Kuju
Бука

EDITORIAL



Мы часто журим локализаторов за отсутствие в играх русской озвучки, неоригинальные шрифты, вылезающий за рамки интерфейса текст и прочие огрехи. Но в подобных недостатках далеко не всегда виноваты отечественные компании. Порой баги появляются из-за нежелания заграничных разработчиков тесно сотрудничать с партнерами из России. Случается, западная сторона накладывает неоправданно жесткие ограничения на русскоязычную версию, связывая тем самым руки нашим мастерам. Яркий пример – экшен ***True Crime: New York City***, обзор которого ты можешь прочитать, перевернув страницу. **«Бука»** и рада была русифицировать творение **Luxoflux** полностью, так ведь не разрешили! Менять оригинальную озвучку было строго-настрого запрещено. И ладно бы речь шла только о голосах известных голливудских актеров, так даже пешеходов русскому «обучить» не позволили. Рассказывает **Андрей Ковалев**, руководитель отдела локализаций компании «Бука»: *«Китайцев и мексиканцев (по виртуальному Нью-Йорку шатаются эмигранты из разных стран – прим.ред.) мы «трогать» не собирались, а вот англоговорящих американцев хотели озвучить по-русски, соотечественников же, в свою очередь, сделать украинцами. Мы даже перевели их реплики на украинский и договорились о звукозаписи в Харькове. Но тут пришло письмо от западного издателя, где нам прозрачно намекнули, что с утверждением такой версии игры возникнут проблемы. Пришлось отказаться от перспективной затеи»*. Так что, если обнаружишь в локализации приобретенной игры какие-то дефекты, не спеши проклинать команду переводчиков. Ребята могут быть тут совершенно ни при чем.

Павел Демин, ведущий рубрики

TOCA RACE DRIVER 3

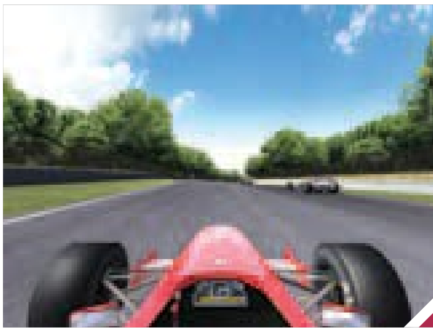


ЖАНР	Racing
РАЗРАБОТЧИК	Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/ Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3/ www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=225

Во вступительном слове прошлого **«Дайджеста»** я сетовал на низкое качество локализаций гоночных проектов, в частности, ругал **«Буку»** за неважный перевод ***FlatOut 2***. Зато сегодня у нас в руках отменно адаптированная ***ToCA Race Driver 3***. Racing-игру с таким удачным переводом встретишь нечасто. Именно поэтому TRD3 – в теме рубрики. Да и само творение **Codemasters** выгодно отличается от прочих «покатушек». Сам понимаешь, 9 баллов от правильного журнала (рецензия в апрельском номере за этот год) дорогого стоят. TRD3 – настоящая энциклопедия автоспорта. Здесь собрано огромное количество автомобилей (аж семьдесят штук!), трасс и чемпионатов (более ста пятнадцати), в которых соревнуются машины разных классов (всего доступно тридцать пять категорий!) – от багги до раллийного «монстра», от Формулы-1 до тяжеловесных грузовиков. Включены даже ретромобили: ты можешь покататься на гоночных авто тридцатых годов прошлого столетия. Причем управление болидом Формулы-1 и, к примеру, красавицей класса GT – это не одно и то же. Соответственно, гонки на машинах разных классов вызывают непохожие ощущения. Выходит, мы получаем с десяток разных игр в одной! Но этим достоинства TRD3 не ограничиваются. Ведь есть еще правдоподобная физика и достоверная модель повреждений, а какая графика! – любо-дорого посмотреть. Что еще нужно геймеру для счастья?

Конечно, хороший перевод. Благо, на этот раз «Бука» не подвела. Помнишь болтливого механика-шотландца, появлявшегося в роликах между заездами? Теперь все его реплики (в том числе и во время гонки) звучат на великом могучем. Эмоциональные комментарии «Удержи позицию. Ты – на подиуме!» или «Всего один круг до конца. Давай же!» действительно подстегивают. Актер, приглашенный «Букой», не сплоховал – свою часть работы выполнил на «отлично». Хорошо озвучен и наш главный соперник, периодически появляющийся на экране, неплохо выполнены команды штурмана во время раллийных состязаний. Переводчик текстов тоже не ударил в грязь лицом. Часто возникающей проблемы с адаптацией автомобильных терминов на этот раз удалось избежать. Обошлось и без полной кальки с английского в описаниях трасс и чемпионатов. Сразу понимаешь – переводчик с игровой тематикой знаком не понаслышке.

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №28	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №34	9,0





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению нашего автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Сопоставив эти две оценки, ты можешь понять, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу.

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА



На наши вопросы отвечал Андрей Чемлекчиев, менеджер по локализации компании «Бука».

PC ИГРЫ: Локализации гоночных игр удаются нечасто. ***ToCA Race Driver 3*** – скорее исключение из правила. В чем ваш секрет?
А.Ч.: Секрет в ответственном подходе. Да и как иначе: игра настолько хороша, что делать не соответствующую ее уровню локализацию – преступление. К тому же, большинство работ по переводу (тексты, подготовка и организация озвучки, финальная компоновка материала) проделал я, что позволило сохранить единый стиль и не упустить из виду ни одну деталь. После сборки я лично прошел игру несколько раз, что позволило выявить и исправить многие ошибки.

PC ИГРЫ: В TRD3 грамотно переведены все автомобильные термины, в описаниях чемпионатов и трасс почти нет ошибок. К адаптации проекта вы привлекали настоящих гонщиков? Или обошлись собственными силами?
А.Ч.: Нет, эксперты не привлекались. Просто я раньше очень увлекался автоспортом – смотрел гонки, читал журналы, собирал модели автомобилей. За советами же обращался к знакомым из автоцентра.

PC ИГРЫ: Русская речь в гоночной игре – редкость. Почему вы приняли решение озвучить сюжетные ролики, а не ограничились, скажем, субтитрами?
А.Ч.: TRD3 – это сюжетные гонки с отличными роликами в режиме «Мирового Турне». Ограничиться субтитрами значит убить дух игры.

PC ИГРЫ: С какими трудностями вы столкнулись во время локализации проекта?
А.Ч.: TRD3 построена на собственном движке, который не «дружит» с кириллицей. Часть букв он просто не отображал, а когда мы его все-таки «научили», остался баг, «просочившийся» даже в релиз: маленькие «Ч» и «Я». Пользуясь случаем, приношу извинения за такой недочет. Дефект мы обязательно устраним локализованным патчем, который выйдет в ближайшее время.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Хочешь получить свежие игры совершенно бесплатно? Все, что тебе для этого нужно – это правильно определить проекты, из которых взяты следующие цитаты.

1. «Продолжай рубить их в капусту!»
2. «Понимаешь, мы не знаем, кто именно берет на лапу, кто угодно может оказаться плохим парнем»
3. «В этой гонке есть трое призеров и неудачников. Ты ведь не хочешь быть неудачником?!»

Ответы присылай на электронный – demin@pc-games.ru – или почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс «Дайджеста» #10».

В конкурсе «Дайджеста» #7(31) победил Tuarel. Правильные ответы: 1. Fallout 2; 2. Advent Rising; 3. Praetorians.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY



ЖАНР	Third-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Luxoflux
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/ Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.truecrime.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=200

Игровая пресса прошлась катком по ***True Crime: New York City***. Средняя оценка по данным **gamerankings.com** составила всего пять с половиной баллов. Однако игра не так плоха, как представляют ее критики. True Crime: New York City – крепкий середнячок жанра шутеров от третьего лица. Охота немного пострелять и покататься на тачках? Запускай True Crime.
В роли бывшего преступника, а ныне служителя закона Маркуса Рида мы зачищаем улицы Манхеттена от всякого сброда и ведем тайное расследование убийства своего напарника. Диалогов в TC: NYC много, и все они остались на английском. Игру снабдили только субтитрами, которые, правда, иногда не очень удачно выводятся на экран. Порой просто не успеваешь все прочитать. Как мы выяснили у **Андрея Ковалева**, руководителя отдела локализации компании **«Бука»**, «на текстовом переводе настояла западная сторона». Может, оно и к лучшему, ведь игровых персонажей озвучивали известные голливудские актеры **Микки Рурк** («Город Грехов», «Домино», «Однажды в Мексике»), **Кристофер Уокен** («Поймай меня, если сможешь», «Степфордские Жены», «Клик») и **Лоуренс Фишберн** («Матрица», «Нападение на 13-й участок», «Таинственная река»). Кстати, не удивляйся, если услышишь на улицах Нью-Йорка кричащих по-русски пешеходов: это оригинальная озвучка. К стилю переведенных текстов претензий не имеем. Засилья ненормативной лексики, как в оригинале, здесь нет, но необходимый стиль сохранен.

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	7,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №17	6,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №34	7,0



ГЕРОИ ВОЗДУШНЫХ БИТВ



ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	IR Gurus Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/ Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	350 руб.
URL	www.heroesofthepacific.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=227

Этот выпуск «Дайджеста» предназначен для тех, кто устал от авиасимуляторов. Сегодня мы расскажем о локализациях сразу двух аркадных леталок – ***Heroes of the Pacific*** и ***Blazing Angels: Squadrons of WWII***. Эти игры не потребуют от тебя штурманской сноровки, необходимой в ***«Ил-2 Штурмовик»***. Знай себе кроши всех в капусту с помощью «WASD» и «мыши»! «Герои Воздушных Битв» в очередной раз поведуют нам о Перл-Харборе. Возможно, ты узнаешь шокирующие подробности, о которых не написано в школьных учебниках. Любители высшего пилотажа наверняка оценят неприхотливый физический движок, который вовсе не пытается ограничивать маневренность крылатых машин какими-то там «реальными законами». Самолеты выписывают над Тихим Океаном такие фигуры, что дух захватывает. Тебе понравится! Билли Кроув, главный герой «Воздушных Битв», на протяжении без малого трех десятков миссий не только мастерски расправляется с японцами, но и ведет задушевные беседы со своей командой летчиков из четырех человек. Ребята охотно говорят о чести и патриотизме, об Америке и священном долге.
В версии от **«Буки»** балагуры «трещат» на отличном русском, так что все будет понятно. Интонации актеров меняются по ситуации: во время угроз противника голоса летчиков становятся более тревожными. Дух боевых действий передан отменно. Отдельно отметим оформленные в стиле «горячих сороковых» разделы меню. Выглядят они так же стильно, как и в оригинале.

ЗВУК	8,5
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	9,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №24	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №34	8,5



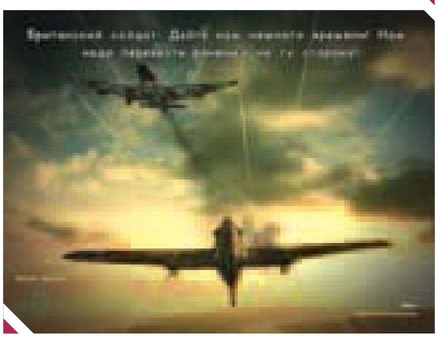
АНГЕЛЫ СМЕРТИ: АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ



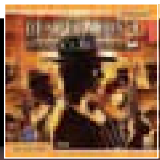
ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Romania
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.blazing-angels.com akella.com/ru/games/blazing

Blazing Angels: Squadrons of WWII – это ***Call of Duty*** в небе. Авиасимулятором «Ангелы Смерти» и не пахнут, зато экшена здесь хоть отбавляй. Вокруг что-то постоянно взрывается, без умолку стрекочут бортовые пулеметы, мимо проносятся эскадрильи истребителей, а радиоэфир «бурлит» восторженными возгласами победителей и криками сбитых пилотов. Правда, за красивой оберткой скрывается всего лишь виртуальный тир.
В **«Акелле»** решили не уделять внимание озвучке и полностью сконцентрировались на грамотном переводе текста, которого в игре и так предостаточно. Диспетчеры с земли частенько сообщают о новых целях и заданиях, а летчиков хлебом не корми – дай что-нибудь «ляпнуть» в эфире.
В целом адаптацией реплик мы остались довольны. Однако не обошлось без пары стилистических ляпов и орфографических ошибок. Так, в опциях можно обнаружить окно настроек странного контроллера «клавнатура», а невидимый помощник в обучающей миссии «не может дождаться увидеть главного героя в деле». Шрифт для российской версии был позаимствован из оригинала – и это, несомненно, хорошо.
А еще на диске ты найдешь великолепное руководство пользователя. Особенности игры там объяснены настолько «живым» языком, что читать мануал становится чуть ли не интереснее, чем участвовать в воздушных боях за небо над Европой.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №30	6,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №34	7,0



DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



ЖАНР	Real-Time Strategy/Action
РАЗРАБОТЧИК	Spellbound Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD / Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.desperados2.com www.akella.com/ru/games/desperados2

Приятно, когда переведенная на русский язык игра хоть в чем-то да превосходит оригинал. В рецензии ***Desperados 2: Cooper's Revenge*** мы сетовали на ужасный звук: казалось, что диалоги и монологи записывали далеко не профессионалы. То ли дело отечественная локализация (версия 1.23) от компании **«Акелла»**. «Морские волки» на озвучке экономить не стали. Герои заговорили живо и эмоционально. По всем остальным параметрам локализация тоже задалась. Все тексты переведены без ошибок и написаны оригинальными шрифтами, за что «Акелле» отдельное спасибо.

Что же до самой игры – не жди от нее откровений. Desperados 2: Cooper's Revenge, как и ее предшественница, по сути добротные клоны легендарной тактической RTS ***Commandos***. В твоем распоряжении есть группа героев с уникальными характерами и умениями. Один лечит напарников и метко стреляет из снайперского оружия, другой – мастер по взрывам, и так далее. Единственная женщина в компании умеет виртуозно соблазнять противников. Как правильно распоряжаться обольщением, мы уже рассказывали в **«Путеводителе»** августовского номера. Главное достояние проекта – отличная графика. Живописные пейзажи Дикого Запада радуют глаз и здорово скрашивают основное действо. У тебя, наверное, остался один вопрос: кто такой Купер и за что он мстит? В город, где его никто не ждал, герой сунулся неспроста. Убили его родного брата, и Купер хочет наказать виновного.

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №32	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №34	8,0



TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER



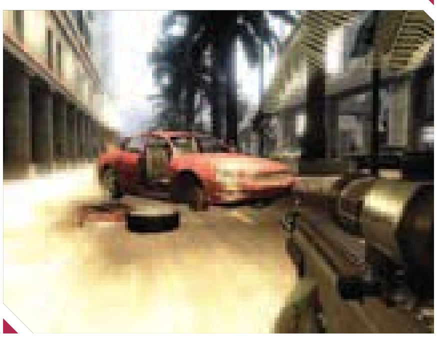
ЖАНР	Tactical First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Red Storm Entertainment/GRIN
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.ghostrecon.com new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=66

Локализация одного из лучших тактических шутеров 2006 года ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*** у **GFI** и **«Руссобит-М»** получилась крайне противоречивой. С одной стороны – добротная озвучка, хорошо подобранные шрифты и грамотный перевод, с другой – целый «букет» ошибок, багов и досадных ляпов. Но сначала о хорошем. Актеры, подарившие голоса персонажам игры, честно отработали свой хлеб. Речь американских вояк не режет слух ненужным пафосом и патриотизмом. Напротив, диалоги звучат правдоподобно, создается ощущение, что ты действительно находишься в районе боевой операции. А вот с текстами есть «проколы». Ошибки «всплывают» уже в обучающей миссии. В паре случаев информация в окошках с подсказками не соответствует действительной раскладке клавиатуры. К примеру, кнопки «V» и «C» вовсе не отвечают за наклоны персонажа, в чем нас настойчиво «убеждает» инструкция.

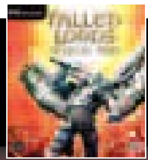
Еще один баг: В списке приказов *всем* членам разведгруппы на тактической карте доступны только три команды: «атака», «двигаться» и «стоп». Куда делись остальные?

Наконец, главный сюрприз русской версии (версия 1.10) – многопользовательский режим. После установки англоязычного патча 1.21, который необходим для онлайна, игра категорически отказывается запускаться. А локализованную заплатку 1.21 «Руссобит-М» и GFI на момент написания этих строк еще не выпустили.

ЗВУК	8,5
ТЕКСТ	7,5
СТИЛЬ	6,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №31	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №34	6,5



FALLEN LORDS: ДРУГОЙ МИР

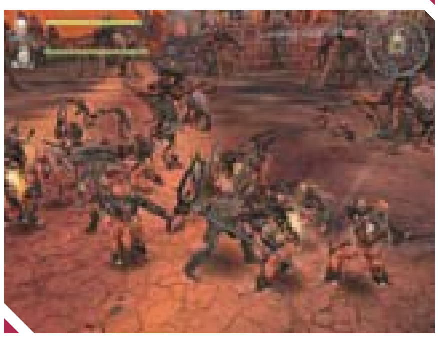


ЖАНР	Third-Person Action
РАЗРАБОТЧИК	Novarama Technology
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	120 руб.
URL	www.fallenlords.com new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=56

По скриншоту и не скажешь, что ***Fallen Lords: Другой Мир*** – экшен от третьего лица. Творение испанской **Novarama Technology** скорее напоминает стратегию. И это не случайно: в игре мы принимаем участие в действительно грандиозных сражениях. В качестве главных героев выступают как простой вояка, так и матерый командир. От рядового требуется энергично шинковать врагов на мелкие кусочки. Благо воинскому мастерству все бойцы обучены: в твоем распоряжении два вида атак, изощренные комбинации ударов и магия. Командир же, помимо всего описанного, может отдавать приказы отрядам, что и сближает Fallen Lords со стратегией. Также в игре представлено целых шесть транспортных средств, которые очень удобно использовать в бою.

Размах у испанских сценаристов воистину огромный. Демоны без спроса вторгаются во владения Ангелов и учиняют там беспорядки. Силы Света дают исчадиям ада бой, в который ввязываются, куда уж без них, мертвяки. Отечественная локализация выигрывает у оригинала уже тем, что в ней персонажи озвучены. Американские и европейские геймеры вынуждены читать субтитры. Мы же, благодаря стараниям **GFI** и **«Руссобит-М»**, бодрые речи предводителей рас не читаем, а слушаем. Пафоса в них хоть отбавляй, но это же смертельная битва – все очень серьезно! Расстраивает одно: монологи начитаны одним голосом, от которого быстро устаешь. К текстовому исполнению локализации претензий нет.

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №34	7,5



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
American Chopper 2: Full Throttle	American Chopper 2: Full Throttle	n/a	Акелла	Creat Studios	Racing	5.0
Anno 1503. Коллекционное издание	1503 A.D.: The New World	Новый Диск	Sunflowers Interactive	Новый Диск	Real-Time Strategy	n/a
City Life	City Life	Акелла	Monte Cristo	Акелла	Management	7.5
Dungeon Siege	Dungeon Siege	Новый Диск	Gas Powered Games	Новый Диск	Role-Playing Game	n/a
Hollywood Tycoon: Фабрика грез	Hollywood Tycoon	Новый Диск	astragon Software	Новый Диск	Management	n/a
GTI Racing	GTI Racing	1С	Techland	1С	Racing	6.5
L.A. Rush	L.A. Rush	Новый Диск	Midway Studios	Новый Диск	Racing	6.0
Panzer Elite Action: Танковая гвардия	Panzer Elite Action: Fields of Glory	GFI/Руссобит-М	ZootFly	GFI/Руссобит-М	Action	n/a
Paradise	Paradise	Новый Диск	White Birds Productions	Lazy Games	Adventure	6.0
R.I.P.	R.I.P.	1С	White Elephant	1С	Logic	n/a
Settlers. Наследие королей: Легенды	Settlers: The Heritage of Kings Legends	Нивал	Blue Byte Software	Новый Диск	Real-Time Strategy	n/a
Stronghold 2	Stronghold 2	1С	Firefly Studios	Логрус	Real-Time Strategy	n/a
WarPath	WarPath	Акелла	Digital Extremes	Акелла	First-Person Shooter	n/a
Аванпост Галактики	Outpost Kaloki	Акелла	NinjaBee	Акелла	Management	n/a
Большой переполох	The Three Stooges Digitally Remastered Collector's Edition	Медиа-Сервис 2000	Cinemaware/ Oxygen Media	Медиа-Сервис 2000	Adventure	n/a
Викинги	Викинги	n/a	Сатурн-плюс	1С	Real-Time Strategy	n/a
Короли смутных времен	The Kings of the Dark Age	Акелла	Cateia Games	Акелла	Strategy	n/a
Космическая Империя: Дети звезд	Space Empires: Starfury	Акелла	Malfador Machinations	Акелла	Action	n/a
Морхухн: Штурмовик	Moorhuhn Action: Im Anflug	GFI/Руссобит-М	Radon Labs	GFI/Руссобит-М	Shooter	n/a
Никто не знает про секс... кроме Деда Макара	Никто не знает про секс... кроме Деда Макара	n/a	Акелла	Сатурн-плюс	Adventure	n/a
Россия - вперед!	UpSoccer	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Artematica Entertainment	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Sport	n/a
Свен, известный как Властелин Овец: И целого стада мало!	Sven 004	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing	GFI/Руссобит-М	Platform	n/a
Сокровища магов	Сокровища магов	n/a	Meridian'93	Акелла	Logic	n/a
Тачки	Cars: The Videogame	Новый Диск	Rainbow Studios/ Beenox Studios	snowball.ru	Racing	n/a
Твоя железная дорога 2006	Trainz Railroad Simulator 2006	Акелла	Auran	Акелла	Simulator	n/a
Убойный футбол	Crazy Kickers XXL	GFI/Руссобит-М	ak tronic Software & Services	GFI/Руссобит-М	Sport	n/a
Хоттабыч	Хоттабыч	n/a	Акелла	Парус	Adventure	n/a
Цирк шапито	Circus Grande	1С	Silver Wish Games	1С	Management	n/a
Черный Корсар	Black Buccaneer	Новый Диск	Widescreen Games	Новый Диск	Third-Person Action	n/a
Этром: Душа Астрала	ETROM: The Astral Essence	1С	P.M. Studios	Логрус	Role-Playing Game	n/a

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

В конце августа компания **«Софт Клаб»** завершила локализацию ***FIFA 07***. Сама игра нас вряд ли чем-то удивит, а вот локализаторы готовят нам настоящий подарок. Напомню, что комментировать футбольные баталии в русской версии будут Василий Уткин и Василий Соловьев. Полностью переведенная и озвученная отечественная версия поступит в продажу одновременно с мировым релизом в конце сентября. Мы подробно расскажем о ней в «Дайджесте» одного из следующих номеров.

FIFA 07

ЖАНР	Sports
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
URL	fifa07.ea.com



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№ Название	Российский издатель
DVD-BOX	
1. EverQuest 2	Акелла
2. The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
3. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GFI/Руссобит-М
4. The Sims 2: Каталог - Для дома и семьи	Софт Клаб
5. The Sims 2: Бизнес	Софт Клаб
6. World of Warcraft	Софт Клаб
7. Battlefield 2 Deluxe Edition	Софт Клаб
8. The Sims 2: Ночная жизнь	Софт Клаб
9. World of Warcraft (pre-paid game card 60 days)	Софт Клаб
10. Need for Speed: Most Wanted	Софт Клаб
JEWEL-BOX	
1. Bad Day L.A.	Акелла
2. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	1С
3. Rise of Nations: Rise of Legends	1С
4. The Elder Scrolls IV: Oblivion	1С
5. Тачки	Новый Диск
6. Ядерный Титбит 2	Бука
7. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Руссобит-М/GFI
8. Блицкриг 2: Возмездие	Нивал
9. FlatOut 2	Бука
10. Stronghold 2	1С

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

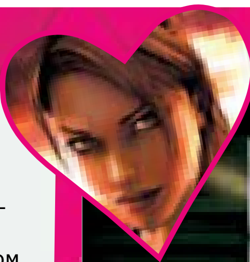
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
1914: Shells of Fury (Под Андреевским флагом)	Play Ten	Simulation	Ноябрь 2006
25 to Life (русская версия)	Новый Диск	Action	Осень 2006
Agatha Christie: Murder on the Orient Express	Акелла	Adventure	Декабрь 2006
Battlefield 2142	Софт-Клаб	Shooter	Октябрь 2006
Caesar IV	Софт-Клаб	Strategy	Октябрь 2006
Daemon Summoner (Заговор вампиров)	Play Ten	Shooter	Сентябрь 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Бука	Action	Октябрь 2006
Darkstar One	Акелла	Strategy	Осень 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	Акелла	Strategy/Action	Осень 2006
El Matador	1С	Shooter	2006
Eragon	Софт-Клаб	Action	Декабрь 2006
Fable: The Lost Chapters	1С	RPG	2006
Fallen Lords: Другой мир	GFI	Action	IV квартал 2006
F.E.A.R. Extraction Point	Софт-Клаб	Shooter	Октябрь 2006
FIFA 07	Софт-Клаб	Simulation	Октябрь 2006
Gothic III	Руссобит-М	RPG	IV квартал 2006
Joint Task Force	Софт-Клаб	Strategy	Ноябрь 2006
Loki	Акелла	Action	IV квартал 2006
Medieval 2: Total War	Софт-Клаб	Strategy	Ноябрь 2006
Need For Speed: Carbon	Софт-Клаб	Racing	Ноябрь 2006
NHL 07	Софт-Клаб	Simulation	Осень 2006
Pac-Man World 3	Софт-Клаб	Action	Осень 2006
Paradise (русская версия)	Новый Диск	Adventure	Осень 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
Pro Evolution Soccer 6	Софт-Клаб	Simulation	Октябрь 2006
Quake IV	1С	Shooter	2006
Red Orchestra: Ostfront 41-45	1С	Shooter	2006
Reservoir Dogs (Бешеные псы)	Новый Диск	Action	Осень 2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
Scarface	Софт-Клаб	Action	Ноябрь 2006
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	IV квартал 2006
Silverfall	Акелла	RPG	Осень 2006
SpellForce 2: Dragon Storm	Руссобит-М/GFI	Strategy/RPG	IV квартал 2006
Steel Walker (Стальной марш)	Play Ten	Simulation	Октябрь 2006
Stoked Rider Big Mountain Snowboarding	НовыйДиск	Simulation	Ноябрь 2006
Sword of the Stars: Повелители звезд	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Test Drive Unlimited	Акелла	Racing	Осень 2006
The Guild 2	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
The Longest Journey (Бесконечное путешествие)	1С	Adventure	2006
The Sacred Rings: Aura 2	Акелла	Adventure	Октябрь 2006
The Sims 2: Питомцы	Софт-Клаб	Simulation	Осень 2006
Titan Quest	Бука	Action/RPG	Осень 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	IV квартал 2006
Tomb Raider: Легенда	Новый Диск	Action	Осень 2006
Tony Hawk's American Wasteland	Бука	Simulation	Осень 2006
Two Worlds	Акелла	RPG	IV квартал 2006
War Front: Turning Point	Акелла	Strategy	Октябрь 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клаб	MMORPG	Ноябрь 2006
X3: Воссоединение 2.0	Новый Диск	Simulation	Октябрь 2006

КИБЕРЖЕНЩИНА ТВОЕЙ МЕЧТЫ

ЧТО ДУМАЮТ ДЕВУШКИ О ГЕРОИНЯХ СОВРЕМЕННЫХ ИГР?

Народная мудрость гласит: чем хуже у певицы голос, тем меньше на ней одежды. Похожая закономерность наблюдается и в индустрии электронных развлечений. Издатели и разработчики прекрасно знают: геймерам нравится пялиться на сексуальных героинь. Поэтому за «соблазнительной» обложкой часто оказывается абсолютно невменяемая игра. Более того, хитрые бизнесмены давно вычислили, какие типы женщин пользуются у нас особым успехом. На досуге поставь любую хентай-игру и посмотри, кого там навязывают главному герою в подружки. Обязательно будет дерзкая, независимая девушка, веселая глупышка, робкая мечтательница, спортсменка и, пожалуй, еще очкастая «Не родись красивой», которой нужно только снять очки и распустить волосы, чтобы превратиться в секс-бомбу. Не хочешь связываться с хентаем – запусти файтинг: там тоже стараются ублажить взор геймера разнообразием мордашек и характеров. Разумеется, среди персонажей нет дурнушек.
Но самый правильный журнал решил выяснить, что же думают сами девушки о кибергероинях. Мы отобрали пять красоток, «засветившихся» на обложках игр. Каждая из красавиц представляет особый женский тип, популярный у современных разработчиков. Наши респонденты – Екатерина, Ольга, Надежда и Полина – должны были оценить внешний вид виртуальных дам, «на глазок» составить их психологический портрет, а также ответить, чем подобные мисс «цепляют» геймеров-мужчин и существуют ли похожие на них девушки действительности.
Заинтригован?







КАКАЯ ОНА?

Крутая леди – очень распространенный женский тип в современных играх, символом которого является, конечно же, графиня Лара Крофт. Разработчики из **Core Design** в свое время признались, что постарались наделить героиню ***Tomb Raider*** неземной сексапильностью и характером копа Джона МакКлейна из боевика «Крепкий орешек». Что ж, у них получилось. Крутые леди, кажется, способны убивать одним только взглядом или язвительной шуткой, однако охотно пользуются и огнестрельным оружием. Увидев такую на улице, ты вряд ли осмелишься заговорить с ней. А вот в ночных фантазиях – совсем другое дело.

КРУТАЯ ЛЕДИ

(НА ПРИМЕРЕ ЛАРЫ КРОФТ ИЗ TOMB RAIDER)



ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ?

О серии Tomb Raider знает каждый уважающий себя геймер. Элегантная суперагентша Кейт Арчер из экшена ***No One Lives Forever*** тоже относится к крутым леди, так же, как и Мона Сакс из ***Max Payne 2*** и Элексис Синклер из ***SiN***. С некоторой натяжкой под этот женский тип попадает и Рэйн, вампир из ***BloodRayne***. По части крутизны кровожадная дамочка даст фору даже Ларе Крофт, но с манерами у нее – не так хорошо.

ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

Все дамы, принявшие участие в опросе, отметили, что девушек, одевающихся а-ля Лара Крофт, в реальной жизни не встречали (если только на Тверской). Наряд нашим респондентам понравился: его нашли симпатичным и сексуальным, но в то же время совершенно непрактичным. *«Сложно представить, куда бы я смогла надеть такой наряд: на природу – комары скушают, в городе – одела б, если одежду немного удлинить, а ботинки укоротить...»*, – говорит Екатерина. *«Какие-то жуткие ботинки с шерстяными носками внутри, а все остальное тело открыто для ссадин и укусов различных насекомых... В общем, я бы так не оделась»*, – возражает Надежда.

Что касается психологического портрета, то в адрес Лары Крофт прозвучали такие эпитеты: умная, принципиальная, раскрепощенная, сильная, гордится своими «закидонами», уверенная в себе, немного хмурая и даже... «маньячка обыкновенная». *«Не стерва,* – уточняет Ольга. – *У нее на это времени нет, при возникновении конфликтов просто лепит в лоб»*.

Ну и, наконец, мы поинтересовались, чем же Лара интересна геймерам? *«Ну, про сиськи, я думаю, можно не упоминать в сотый раз, этим она даже меня привлекает,* – смеется Полина. – *Красивое лицо, наверное, тоже играет не последнюю роль, да и общая физподготовка сказывается»*. Полине вторит Ольга: *«Почему нравится мужикам? Да она и для девушек тоже ничего... Привлекает спортивная фигура, открытая одежда, сила и независимость»*.



ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ?

Честно говоря, навскидку вспоминаются лишь два персонажа, подходящие под определение «решительная интеллектуалка». Первый – уже упомянутая Джейд, второй – Кейт Уокер из приключенческой серии ***Syberia***.

Кстати, в интервью журналу **«PC ИГРЫ» Бенуа Сокаль** (Benoit Sokal) честно ответил, почему он не сделал из мисс Уокер банальную секс-бомбу:

– Мне это не интересно. Я не хочу пускать секс-символы в свои игры. Кейт привлекательна, но она, прежде всего, интересная личность, а не обладательница роскошного тела.

ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

«Образец единства стиля – не только одежда, но и помада под цвет глаз, – говорит Полина про Джейд. – *Может, и мне стоит попробовать?»*

Учитывая тот факт, что Полина – моя жена, заявляю: я категорически против.

Другим респондентам внешний вид нашей «решительной интеллектуалки» не понравился, хотя, по их словам, подобные экземпляры в реальной жизни встречаются довольно часто. *«Что-то среднее между американской девочкой из группы поддержки, кровожадной вампиршей и коммандос. Цвет глаз красивый, но вот все остальное... Одета в какой-то жуткий спортивный костюм»*, – категорически заявляет Надежда. Ольга же рекомендует Джейд немедленно перекрасить губы.

Теперь несколько слов о характере. Загадочная, решительная, в чем-то даже революционерка, добрая, спортивная, с философским складом ума, много умеет и знает – так охарактеризовали дамы героиню ***Beyond Good & Evil***.

А вот чем эта «девочка с печалью в глазах» привлекательна для нас, парней, они так до конца и не разобрались. Кто-то напирал на губы («губами привлекательна, зелеными, как болото. Как засосет...»), кто-то на глаза («очень необычный взгляд»), а Надежда ограничилась ответом: *«Что в ней может найти мужчина, мне не понятно»*.

РЕШИТЕЛЬНАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛКА

(НА ПРИМЕРЕ ДЖЕЙД ИЗ BEYOND GOOD & EVIL)



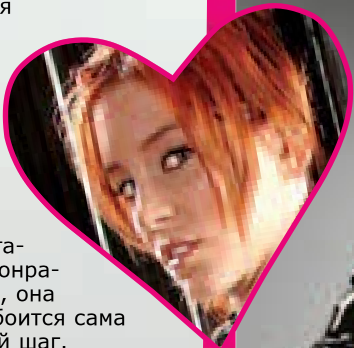
КАКАЯ ОНА?

Решительная интеллектуалка – довольно редкий женский тип. Создавая персонажей, подобных Джейд, гейм-дизайнеры осознанно пытаются отойти от стереотипов в игровой индустрии. Французский разработчик **Мишель Ансель** (Michel Ancel), автор великолепной ***Beyond Good & Evil***, сначала сделал Джейд сногсшибательной красавицей. Однако потом перерисовал героиню, посчитав, что за привлекательной внешностью геймеры могут не разглядеть ее богатый внутренний мир. Решительные интеллектуалки отличаются целеустремленностью и активной жизненной позицией, но не пытаются смутить геймера оголенной плотью.

КАКАЯ ОНА?

Озорные девицы всегда играют роли второго плана. Нравом они напоминают чирлидерш, девушек из группы поддержки: всегда бойкие, говорливые, на вид не шибко умные. Они обожают насмехаться над парнями, чем задевают и даже чуточку раздражают. Несмотря на это, озорные девицы кажутся легкодоступными – видимо, из-за того, что постоянно носят вызывающие наряды. Если такой девушке понравится мужчина, она никогда не побоится сама сделать первый шаг.





ОЗОРНАЯ ДЕВИЦА

(НА ПРИМЕРЕ ДЖЕССИКИ ИЗ SIN EPISODES: EMERGENCE)



ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ?

Юные забияки в изобилии обитают в консольных файтингах, хентай-играх и сериале ***Final Fantasy*** (можно вспомнить Селфи из ***Final Fantasy VIII***). В этом году полку озорниц прибыло – компания **Ritual Entertainment** подарила нам ***SiN Episodes: Emergence***, а вместе с ней и рыжеволосую бестию Джессику Кэннон. Возможно, в следующих сериях Джессика повзрослеет, но пока...

ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

«Прикольный, яркий, привлекающий внимание внешний вид, – сказала Екатерина о Джессике. – *Был бы у меня мотоцикл, надела бы такой костюмчик!»* Полина же посчитала наряд никуда не годным: *«В таких штанах ноги делаются похожими на тараканьи. И трусы, конечно, как всегда упорно лезут на свет божий. Курточка, впрочем, сойдет для дискотеки, но я бы ее не надела». «Верхушка ничего, штаны – просто ужас»*, – согласна Ольга, которая готова так вырядиться только на маскарад». *«Если бы мне по долгу службы пришлось сражаться с космическими чудовищами – может быть, так и оделась»*, – шутит Надежда.

По мнению Полины, к образу Джессики стремится большинство студенток ПТУ. Екатерине же нравится яркий имидж героини, особенно цвет волос, и она уверена – многим не мешало бы взять с девушки пример. Штрихи к психологическому портрету: себе на уме и не без чувства юмора, озорная прикольная девчонка, веселая, кокетливая, себя в обиду не даст. Ольга была категорична в оценках: *«Развратная рыжая библиотекарша в очках. Стерва. Не забитая, сама кого хочешь забьет. Не особо умная, но зато пистолет есть»*.

Как считают наши респонденты, Джессика привлекает внимание сильного пола своим задорным характером, а также цветом волос, грудью и «симпатичным пузиком». *«В облике этой девушки видно явное желание нравиться всем мужикам,* – говорит Полина. – *Такое желание обычно не остается без ответа»*.



ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ?

Воительницы есть в каждой фэнтези-игре, не важно, идет ли речь о стратегии, RPG или экшене. Особенно много полуголых эльфиек в онлайновых «ролевиках» ***Lineage II*** и ***EverQuest II***. Воительниц обожают и наши издатели – они постоянно норовят поставить парочку на обложку игры. Говорят, это повышает продажи. Охотно верю.

ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

Воительница с обложки ***SpellForce 2*** была обречена на провал. Мы ждали бури негодования, а получили настоящий торнадо. Екатерина вообще отказалась описывать непривлекательную «хмурую седую эльфийку».

«Ужас, летящий на крыльях ночи, – возмутилась Надежда. – *Жуткая девица с татуировками на щеках, торчащими ушами и поясом верности. А вот сапожки красивые...»*

«Кошмар какой-то, – вторит Ольга. – *Непрактичная, неудобная одежда. Грудь при таком лифе через два часа просто отвалится! Прикольные перчатки, трусы и сапоги. Но я подобное бы ни за что не надела»*.

Полине понравилась «открытость» воительницы: *«Красавица демонстрирует свои «владения» настолько полно, насколько позволяют приличия, но уж там, где не позволяют – закрыто железно. Грудь в таком бюстгальтере так и просится на грех. И модель трусов интересная. Я бы примерила»*.

На улицах подобные персонажи, понятное дело, не встречаются. И слава богу – характер у нашей воительницы, судя по опросу, не подарок: страшная, жестокая, мстительная, любит подраться и похожа не на женщину, а на недоброе животное.

«Сильная, смелая, голая. Этим и берет», – заявила Полина на вопрос о привлекательности героини SpellForce 2 для мужчин. Другие же неохотно отметили грудь, руки и меч.

ФЭНТЕЗИ-ВОИТЕЛЬНИЦА
(НА ПРИМЕРЕ МАДАМ С ОБЛОЖКИ SPELLFORCE 2)



КАКАЯ ОНА?

О, фэнтези-воительница – мой любимый тип! Даже я, простак, прекрасно понимаю: ТАК не одеваются и ТАКИЕ мечи не поднять даже здоровому мужику, не то что даме. Однако разработчики, видимо, считают иначе и продолжают клонировать воительниц в нелепых доспехах, из которых едва не вываливается грудь.

Вид у представительниц данного типа всегда крайне суровый: кажется, что она сейчас прямо с картинки пустит тебе стрелу промеж глаз – чтобы не пялился.



КАКАЯ ОНА?

Встреча с подзащитной в игре обычно не сулит ничего хорошего. Подобные тихони – всегда как камень на шее, лишняя обуза. Они пугаются любого шороха и отчаянно просят протекции главного героя. Пользы от них, считай, никакой, но бросить нельзя – создатели игры не разрешают. Вот и приходится отгонять от подзащитной монстров и вытаскивать ее из неприятностей, в которые дуреха так и норовит вляпаться. Представительницы этого типа обычно мечтательны и на привале любят помучить задушевными разговорами о судьбах вселенной, которые завершаются потоками слез. Главный герой всегда готов обнять тихоню, успокоить и, быть может, даже поцеловать. Очень мило.



ПОДЗАЩИТНАЯ

(НА ПРИМЕРЕ ЮНЫ ИЗ FINAL FANTASY X)



ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ?

В ***Resident Evil 4*** роль подзащитной с блеском исполнила Эшли Грэм, дочка президента, которую нужно спасти Леону Кеннеди. Лично меня радует только то, что парень не повелся на кроткий вид Эшли и даже отверг ее довольно-таки однозначное предложение о совместном времяпрепровождении.

Другая хорошо известная подзащитная – Юна из ***Final Fantasy X***. Проект, к сожалению, не вышел на PC, но уж поверь мне, Юна привносит в игру просто нездоровую долю мелодраматизма.

ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД

Мы нарочно подсунули респондентам арты из разных частей игры. Если в Final Fantasy X Юна – тихоня, скромница и не уверенная в себе девушка, то в ***Final Fantasy X-II*** у нее уже имидж решительной дамы, ближе к «крутой леди». В общем, сложный образ.

«Очень симпатичная девочка, милая, более-менее нормально одетая», – говорит Надежда. *«Симпатично, но только для японской культуры. Одежда практичная, вот только куда она эти рукава складывает, когда ест?»* – смеется Ольга. Полине понравился сложный наряд Юны, а вот Екатерина посчитала его полной безвкусицей и наградила клеймом «Я из деревни». Она, ясное дело, так не вырядилась бы ни за что на свете, хотя в жизни такие типажи попадаются.

Психологический портрет: умная, красивая, добрая, кроткая, сложная, помешана на шмотках и собственной внешности, любящая, самоотверженная, преданная, чуть забитая. *«Думаю, это идеальный образ жены для любого мужчины»*, – уверена Надежда. – *Может быть тихой и скромной, а может быть боевой и задорной. И в то же время всегда с милой улыбкой на лице и сексуальна в любом амплуа»*. *«Невинный взгляд и полуголая задница – очень действенный рецепт»*, – соглашается Полина. Да и вообще, по мнению респондентов, «все, что из Final Fantasy, мужиков возбуждает в любом случае».

WORLD OF WARCRAFT

КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ КЛАСС?

Как театр начинается с вешалки, так и ролевые игры начинаются с выбора персонажа. В классических RPG (и в первую очередь в настольных) создание своего альтер эго может занять часы, ведь придумывать приходится практически все: от пола аватара до его хобби в далеком детстве. К счастью, в World of Warcraft все гораздо проще, хотя и не без нюансов.

Игроки в ***WoW*** делятся на два лагеря – Орду (The Horde) и Альянс (The Alliance). Каждая сторона представлена четырьмя расами: Альянс – гномами (Gnomes), дварфами (Dwarves), людьми (Human) и ночными эльфами (Night Elves); Орда – нежитью (Undead), троллями (Trolls), тауренами (Tauren) и орками (Orcs). Классов же набирается целых девять. О них мы расскажем поподробнее. Перед чтением рекомендуем ознакомиться с небольшим словариком, приведенным во врезке.

WARRIOR

Воин (на сленге – «вар») невероятно силен и вынослив. Его задача – не только бить врага со страшной силой, но и самому подставляться под удар, не позволяя противнику добраться до других персонажей в группе. Часть талантов воина ориентирована на генерацию агро, что позволяет ему постоянно привлекать монстров. Игрок, принимающий на себя все удары, называется «танком», и именно его сосредоточенно лечат хилеры. «Вар» обязательно должен быть в любой группе, персонажи этого класса никогда не останутся без дела.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОКАЧИВАТЬ: Выносливость (Stamina) и сила (Strength).

В PvP воин занимается не «танкованием» тупых монстров, а бьется с другими персонажами. Если при нем находится умелый лекарь, вроде приста или друида, то такой богатырь практически непобедим.

ОПТИМАЛЬНЫЕ РАСЫ для воина – таурены (Орда) и люди (Альянс). Быкоподобные таурены владеют приемом War Stomp, с помощью которого с легкостью ошеломляют на две секунды до пяти ближайших противников. К тому же, у них есть прибавка к очкам жизни (Hit Points) в размере 5%. У людей же имеются свои бонусы: +5 к владению мечами, основному оружию воинов, и +5% к духу (Spirit) – это повышает скорость восстановления жизни.



Играть воином одному довольно сложно, поскольку нельзя убежать и полечиться.

PRIEST

Само название этого класса – священник («прист») – подразумевает, что подобный персонаж не столько борется с монстрами, сколько помогает членам партии. «Присты» восстанавливают жизненную энергию, лечат от болезней (Decease), избавляют от эффектов вражеских заклятий и выставляют магические щиты. «Присты» плохо подходят для одиночной игры из-за низкой выносливости. Однако в группе они незаменимы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОКАЧИВАТЬ:
Дух (Spirit) и интеллект (Intellect).

В PvP обычный «прист» только лечит товарищей. А вот Shadow Priest может и за себя постоять. Битва с ним один на один для многих заканчивается поражением.

ОПТИМАЛЬНЫЕ РАСЫ – это человек или дварф (Альянс) и нежить или тролль (Орда). У людей стоит отметить пятипроцентный бонус к духу и врожденное мастерство в обращении с дубинками. Дварфы обладают незаменимым талантом Fear Ward, позволяющим избежать эффекта «страха», причем использовать они его могут не только на себя, но и на дружественных персонажей. Что касается Орды, то у нежити есть несколько способностей для восстановления жизненных сил (например, каннибализм), а троллей спасает ускоренная регенерация здоровья и состояние берсерка, в котором они быстрее читают заклинания.


Прист-тролль женского пола.

MAGE

Маги – одни из ведущих DPS-классов, следовательно, их атаки очень сильны. Но они же и наиболее уязвимы: носят только шитую одежду, да и здоровьицем не богаты. Одиночные приключения магов превращаются в мини-игру «ударь и отбеги подальше». К счастью, некоторые заклинания позволяют удерживать противника на расстоянии, так что маг может «расстрелять» супостата до того, как тот приблизится. Еще у чародея есть незаменимая волшба Polymorph, превращающая жертву в овцу, свинью или черепаху на целых тридцать секунд. Понятно, что в зверином обличье враг в бою не участвует. Заклинание Frost Nova замораживает противника, не давая ему сдвинуться с места. В такой ситуации маг может спокойно использовать AoE без опасения получить серию пинков в ответ. В коллективной игре волшебники обеспечивают соратников водой и едой, оперативно снимают проклятья и «овцуют» лишних монстров. Так как маги созданы для дистанционного боя, им следует беспокоиться лишь о том, чтобы не «сорвать агро» у «танков» – в противном случае монстр пойдет на хилых волшебников, невзирая на все усилия воинов.

Ледяное заклинание мага – одно из самых дальнобойных, бьет на тридцать шесть ярдов.


ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОКАЧИВАТЬ:
Интеллект (Intellect).

В PvP маг страшен: при определенной раскачке он так комбинирует заклинания, что практически любой вражина погибает после двух-трех «попаданий». К тому же, волшебники владеют чарами Silence, которые на несколько секунд блокируют все магические способности противника.

ОПТИМАЛЬНЫЕ РАСЫ для мага – тролль (Орда) и гном (Альянс). Прибавка в 5% к интеллекту у гномов – очень полезный «бонус» на высоких уровнях, а защита от арканов (+10 Arcane Resistance) позволяет в некоторых случаях избежать урона от магических ракет и даже эффекта от Silence.

ОРКО-ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ

АГРО – уровень угрозы, которую игрок представляет для определенного монстра. Чем выше персонаж в агро-листе, тем больше шанс, что враг переключит свое внимание именно на него. Приемы воина позволяют быстро повышать агро, что жизненно важно для всей группы. Термин «сорвать агро» означает выйти на первое место в агро-листе и тем самым обратить внимание монстра на себя.

AoE – AoE, Area of Effect (зона действия). Боевые или исцеляющие заклинания, действующие не на конкретного персонажа, а на площадь. Спецы по AoE – маги и «локи», хотя у «пристов» тоже есть соответствующая волшба – Holy Nova, – восстанавливающая здоровье всех игроков в зоне досягаемости и одновременно причиняющая ущерб врагу.

ДОТ – DoT, Damage over Time (урон со временем). Заклинания или приемы, которые причиняют урон в течение некоторого времени (например, каждую секунду или каждые десять секунд), а также наносящие удар через какой-либо отрезок времени (например, через минуту). В том или ином виде есть практически у каждого класса.

ДПС – DPS, Damage per Second (урон в секунду). Способность наносить большой урон за короткое время. Атакующие классы (маги, «роги», «варлоки», «ханты») обладают самым высоким DPS. Иногда аббревиатуру используют для обозначения урона в целом.

КАЙТИНГ – способ «ведения» монстра так, чтобы он не отвлекался на других игроков, а неотступно следовал за кайтером. Лучшие в этом деле – охотники и друиды.

PvE – PvE, Player versus Environment (игрок против окружающей среды). Аббревиатура применяется для описания игрока, чья раскачка более эффективна в борьбе с монстрами. PvE-гильдии занимаются освоением подземелий высших уровней.

PvP – PvP, Player versus Player (игрок против игрока). Означает ориентацию игрока или гильдии на сражения с аватарами других игроков.

ТАНК – хорошо защищенный персонаж, атакующий монстра и принимающий на себя его удары. Танки обязаны генерировать агро.

ХИЛЕР – любой персонаж, владеющий исцеляющими заклятиями.

ROGUE

Разбойник («рог», «рОга») – это скрытное существо, предпочитающее действовать исподтишка. «Роги» умеют пропадать из поля зрения врага (Stealth), незаметно подкрадываться к жертве и внезапным ударом наносить огромный урон. Специализация в нападении (особенно со спины) выводит разбойников в основные DPS-классы, но неумение контролировать агро зачастую становится причиной их гибели в групповых стычках с монстрами. «Роги» носят кожаную одежду, что выгодно отличает их от магов в соло-игре, а умение в нужный момент раствориться в воздухе (Vanish) позволяет избежать смерти в критических ситуациях. Разбойники умеют уклоняться от ударов (Dodge) и наносить критический урон, что делает их в некоторых случаях практически неуязвимыми и смертельно опасными противниками.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОКАЧИВАТЬ: Ловкость (Agility).

В PvP разбойника стоит бояться как огня. Благодаря невидимости он атакует первым, а в случае опасности бесследно растворяется среди теней. Смазывая ядом свои клинки, «рога» может отравить противника, снизив тем самым некоторые его характеристики и заставив хромать, что, естественно, лишает врага шансов на побег. Часть приемов разбойника направлена на дезориентацию противника. Замешкавшегося, растерянного врага сравнительно просто добить

ОПТИМАЛЬНЫЕ РАСЫ для разбойника – нежить (Орда) и ночной эльф (Альянс). На самом деле у ордынцев нет идеальной для «рога» расы, но каннибализм и малые размеры нежити все же идут ему на пользу. Обнаружить мертвеца-разбойника даже вне Stealth-режима бывает нелегко. А вот ночные эльфы получают дополнительный процент к уклонению, способность же Shadowmeld позволяет им уйти на «второй уровень сумрака», что гарантирует наибольшую скрытость.



Одно неловкое движение – и на группу «агрится» толпа монстров. К счастью, рога может раствориться в воздухе и тем самым сбросить «агро».

SHAMAN

Шаман – это уникальный класс, присутствующий только у Орды (в дополнении ***The Burning Crusade*** появится и у Альянса). Шаманы обладают набором тотемов, повышающих возможности всей группы: увеличивают силу и ловкость, снижают угрозу, понемногу восстанавливают жизнь и ману, увеличивают урон холодным оружием – список возможных бонусов обширен. Кроме того, шаманы владеют исцеляющими заклинаниями, что автоматически относит их в разряд лекарей – в определенных ситуациях они даже превосходят «пристов». Шаманы со специализацией в уроне являются DPS-классом, но такие экземпляры – большая редкость, встречаются они в основном среди любителей одиночной игры. Представителям класса дозволяется носить кольчугу (Mail), благодаря чему они могут «танковать» в небольшой группе.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОКАЧИВАТЬ: Выносливость (Stamina) и интеллект (Intellect).

В PvP умелый шаман способен в одиночку нейтрализовать врага, составив грамотную комбинацию тотемов.

ОПТИМАЛЬНАЯ РАСА для шамана – таурены (Орда). Повышенная выносливость и умение War Stomp (герой бьет копытом, и все окружающие его враги впадают в оцепенение) позволяют им справиться с любым противником, а тотемы на все случаи жизни дополняют грозный арсенал.



Сражение с одним из боссов в самом разгаре. Шаманские тотемы играют здесь свою роль, как всегда – значительную.

PALADIN

Паладин («пал», «пала», «палыч») – тоже класс уникальный, доступный только Альянсу. «Пал» сочетает качества воина, «приста» и шамана: он неплохо справляется с «танкованием», владеет исцеляющей магией, а также умеет создавать над дружественными персонажами полезные ауры и благословления («блессы»). Благие чары повышают силу, интеллект и защищают от вредных заклинаний. Паладин может носить латы (Plate), но усредненность всех параметров ставит под вопрос его необходимость в группе. Взять «пала» стоит, пожалуй, только из-за аур и блессов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОКАЧИВАТЬ: Сила (Strength), выносливость (Stamina) и интеллект (Intellect).

В PvP задача паладина примерно та же, что и у шамана: лечить членов группы и обеспечивать их аурами. Паладин не является DPS-классом, но его способности к лечению позволяют ему выжить в сложной ситуации и даже выиграть бой «один на один».

ОПТИМАЛЬНАЯ РАСА – люди (Альянс). Сила духа и специализация в мечах перевешивают бонусы других рас. Хотя бывают исключения, все зависит от специализации персонажа.



Памятник неизвестному паладину, автор тоже неизвестен, датируется первой декадой после Вторжения.

WARLOCK

Колдун («варлок», «лок») отличается от других магических классов целым набором DoT-заклятий. Управлять «локом» одно удовольствие. Он «обвешивает» противника целой пачкой проклятий, натравливает на него инфернального подручного и добивает силами тьмы. Контроль над демонами, восстанавливающий энергию камень, soul stone, позволяющий воскреснуть после смерти, высасывание жизни и маны из врага – эти способности незаменимы в групповой игре. По сравнению с другими «тряпочными» классами (они могут носить только одежду типа Cloth), «лок» более живуч, но так как «доты» генерируют серьезную угрозу, «локам» следует следить за своими заклинаниями, стараясь не «сорвать агро».

ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОКАЧИВАТЬ: Выносливость (Stamina) и интеллект (Intellect).

В PvP «варлок» наносит значительный урон противнику, к тому же, он умеет накладывать проклятье Curse of Tongues, в полтора раза увеличивающее время чтения заклинания. Из-за стремительности PvP-боев некоторые «доты» бесполезны, но благодаря заклятьям Fear, полностью обезвреживающим противника, считается, что «лок» – один из ведущих PvP-классов.

ОПТИМАЛЬНЫЕ РАСЫ для «варлока» – нежить, орки (Орда) и гномы (Альянс).



Варлоки умеют «высасывать» жизнь и ману противника.

HUNTER

Охотник («хант») – непростой для освоения класс. Охотники умеют приручать животных, ставить ловушки и стрелять из дальнобойного оружия, причиняя врагу большой ущерб. «Хантов» считают лучшими «кайтерами», отличным стрелковым DPS-классом и далеко не последним PvP-классом. Они – неплохой выбор для соло-игры.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПРОКАЧИВАТЬ:
Ловкость (Agility) и выносливость (Stamina).

В PvP охотник обеспечивает огневую поддержку на расстоянии, а также устанавливает ловушки.

ОПТИМАЛЬНЫЕ РАСЫ для охотника – тролли или орки (Орда) и дварфы (Альянс). Повышенная регенерация троллей и специализация в луках обеспечивают живучесть и DPS. Орки отличаются пятипроцентной прибавкой к урону, наносимому прирученными животными, также они устойчивы к оглушающим ударам. Дварфы же готовы похвастать пятью дополнительными очками к огнестрельному оружию и временным иммунитетом к болезням, ядам и кровотечению.



Сильных противников хантер водит по округе. Этого дракона, например, утащили за десяток километров от его родной пещеры.

НА РАСПУТЬЕ

Девять классов, как девять легендарных колец, отданы нам, игрокам. Какой из них выбрать? Если ты предпочитаешь действовать исподтишка, нападая со спины и убегая от слишком сильных врагов, – твоим аватаром станет разбойник. Если ощущаешь себя воплощенной добродетелью, возьми «приста». Благородным рыцарям без страха и упрека можно посоветовать воина или паладина. Поклонникам демонических ритуалов рекомендуем «варлока», а любителям пошвырять фаерболы – мага. Вселенная World of Warcraft огромна, и место в ней найдется для каждого.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ СЛЕДУЮЩЕЙ СЕРИИ

Хочешь жить – умей вертеться, гласит народная мудрость. В мире виртуальном тоже необходимо зарабатывать, чтобы чувствовать себя вольготно. В следующем номере мы подробно расскажем о двенадцати профессиях в мире ***World of Warcraft***.

DRUID

Друид («дру», «друль»), что называется, вещь в себе. «Друль» легко превращается в медведя, филина или кошку, а также знает немало исцеляющих и боевых заклинаний. Получается, он может действовать как представитель практически любого класса. В облике медведя «дру» запросто «танкует» монстров, в виде кошки – исчезает из поля зрения и нападает исподтишка, в своей же собственной форме – лечит, атакует боевыми заклятиями и вешает «доты». Друид может погрузить в глубокий сон практически любое животное и даже воскресить во время сечи павшего соратника. При этом друиды ограничены кожаной броней, хотя в теле медведя показатели брони и жизни оказываются выше, чем у воинов.



Забавные танцы друидов давно и прочно вошли в фольклор World of Warcraft.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЛЯ ПРОКАЧКИ: выносливость (Stamina), интеллект (Intellect), сила (Strength) и ловкость (Agility).

В PvP друид использует все преимущества трансформации: лечит, заклинает, атакует, бегает.

ОПТИМАЛЬНЫЕ РАСЫ для друида – таурены (Орда) и ночные эльфы (Альянс). У других рас выбора «друля» в качестве класса попросту нет.

ИГРОМИР – ВЫСТАВКА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Беседовал:
Алексей Ларичкин

Заблаговременно информировать об интересных игровых мероприятиях – наша профессиональная обязанность. И не рассказать о первой российской выставке для геймеров – событии, конечно, знаковом и долгожданном – означает расписаться в собственной некомпетентности. Мы привыкли оперировать проверенными фактами, а потому поспешили связаться с организаторами выставки «ИгроМира», которая пройдет 4-5 ноября в павильоне 57 Всероссийского Выставочного Центра (ВВЦ), и расспросили их о грядущем мероприятии. Общаться с ними нам не впервой – уже несколько лет подряд парни из компании DTF проводят Конференцию Разработчиков Компьютерных Игр (КРИ) и, судя по результатам, неплохо с этим справляются. Но мероприятие для широкой публики – это совсем другое дело. Впрочем, наш сегодняшний собеседник – координатор «ИгроМира» Максим Маслов – утверждает, что трудностей они не боятся.





Со следующего года простых геймеров на E3 не пустят. Зато для россиян теперь открыт вход на «ИгроМир».

PC ИГРЫ: Вы уже не первый год проводите КРИ, и опыт в организации выставок у вас немаленький. Но все же почему решили замахнуться на мероприятие такого масштаба и формата? Откуда взялась уверенность, что выставка для геймеров будет востребована в России?

Максим Маслов (далее М.М.): Уверенность к нам приходила постепенно. Сначала мы организовали КРИ: она год от года привлекала все больше участников, интерес к мероприятию со временем увеличивался, а мы приобрели неоценимый опыт. Затем, в 2005 году – я думаю, все помнят эту КРИ, в том числе и по вашим репортажам, – выставочная часть конференции показала, что у компаний-издателей и даже разработчиков есть желание и возможность представлять свои продукты более широкой аудитории с помощью броских, зрелищных презентаций. Особенно ярко тогда выступила компания ***«Гелеос»***. Думаю, их стенд со стриптизом запомнился большинству посетителей.

Начало 2006 года ознаменовалось еще большей конкуренцией на рынке, и тогда многие представители игровой индустрии сошлись во мнении: необходима мощная промо-поддержка чуть ли не для всех проектов, чтобы получать прибыль и просто быть на плаву.

Проанализировав ситуацию, а также опросив руководителей ведущих компаний, мы поняли: момент настал, пора делать полноценную выставку для геймеров и тех, кто интересуется играми. Время для проведения «Игромира», на мой взгляд, единственно верное. Западные выставки схожего формата в ноябре не проводятся, надвигается новогодний бум продаж, да и школьники смогут посетить мероприятие, не «задвигая» на учебу. Мы уверены, что участие в «Игромире» позволит компаниям продемонстрировать свои проекты целевой аудитории прямо перед «горячим» сезоном, а геймеры смогут лично познакомиться с потенциальными хитами и сделать впоследствии правильный выбор при покупке подарков себе и близким.

PC ИГРЫ: К каким западным выставкам «ИгроМир» ближе всего по задумке?

М.М.: Хотел бы я сказать **E3**, да уже не могу: с этого года американская выставка изменила свой формат, и теперь она далеко не так привлекательна для всех геймеров мира... Я думаю, ближайший аналог – лейпцигская **Games Convention**. Естественно, в уменьшенном масштабе: все-таки на ней в 2006 году побывало 180.000 человек, а выставочное пространство превысило 50.000 кв.м. Мы проводим «ИгроМир» в первый раз, поэтому для начала будем скромнее в смысле площадей и посетителей. Но в целом концепция мероприятия очень близка к идее Games Convention – это яркое шоу на всех без исключения стендах, а также на главной сцене выставки; розыгрыши призов и конкурсы и, конечно же, проекты от ведущих отечественных и западных разработчиков и издателей, плюс новейшее игровое «железо».

PC ИГРЫ: Мы только что вернулись с Games Convention. Это отличная выставка, и мы очень рады, что и в России будет проводиться мероприятие такого же формата.
Давайте поговорим на языке цифр. Сколько по вашим оценкам ожидается посетителей, компаний-участников и т.д.?

М.М.: Мы рассчитываем привлечь от 15-ти до 30-ти тысяч посетителей всех возрастов, объединять которых будет лишь интерес к играм и интерактивным развлечениям. Компаний-участников уже около 40-ка, и мы надеемся, что в итоге их окажется примерно 50. Среди них есть и известные западные фирмы: например, свой стенд, и весьма немаленький, на «ИгроМире» будет у **Electronic Arts**, крупнейшего игрового издателя на планете. Представят приставки нового поколения компании **Sony** и **Nintendo**. Мы всерьез рассчитываем как минимум на статус крупнейшего игрового шоу в Восточной Европе. Этому способствует и общая площадь выставки – более 9.000 кв.м.

PC ИГРЫ: Будет ли какая-то специальная комиссия определять лучшие игры выставки? Если да, то кто в нее войдет?

М.М.: В этом году такой премии у нас не будет. Дело в том, что мы для себя четко решили: выбирать лучшие игры и «железо» на выставке для геймеров должны сами геймеры. Это на КРИ, где собираются профессионалы отрасли, есть жюри из



На российской выставке, как и на Games Convention, тебя ждут выступления музыкальных коллективов.

«ГЕЙМЛЭНД» НА «ИГРОМИРЕ»

Наш издательский дом, понятное дело, не мог остаться в стороне от такой выставки, как «ИгроМир». И готовимся мы к этому мероприятию весьма основательно. Достаточно лишь сказать, что наш стенд занимает 90 квадратных метров (что равняется площади среднестатистической трехкомнатной квартиры). Причем отведенное место мы собираемся использовать по полной программе. Каким образом?
Во-первых, посетители выставки смогут оторваться на здоровенной игровой площадке. Наши мультиплатформенные коллеги из журнала **«Страна Игр»** дадут мастер-класс на танцевальных аркадных автоматах. Ну а поклонников правильной игровой платформы ждут чемпионаты на PC. Победителей, естественно, ждут призы.
В свободное от соревнований время на наших компьютерах ведущие российские разработчики продемонстрируют свои проекты. Какие именно – пока секрет.
Во-вторых, на нашем стенде будет работать ТВ-студия. Ведущий возьмет интервью у звезд мировой величины, посетители смогут пообщаться с сотрудниками редакции журнала и знаменитостями, а также поучаствовать в конкурсах и викторинах. На огонек к нам заглянут Фредрик Линдгрен из **Paradox Interactive**, скандально известный Винс Дези (**Running With Scissors**) и лучшие отечественные разработчики. Все это будет снято с помощью нескольких камер, а затем цифровой материал мы используем в видеорепортаже с выставки. В общем, не забудь заглянуть на стенд «Геймлэнда» – и призы сможешь выиграть, и на всю страну прославиться!



Винс Дези засветился на Gameland Award 2. Теперь хочет еще раз приехать в Россию.

уважаемых разработчиков и издателей. А на «ИгроМире» решать, какие проекты лучшие, должны те, для кого игры, собственно, и создаются, не правда ли? По разным причинам выставка первый раз будет проходить в течение двух дней – за это время нереально собрать голоса десятков тысяч людей, обработать их и подвести итоги. Мы обязательно учредим такую премию в будущем – возможно, уже в следующем году. Кстати, мы будем только рады, если, например, **«PC ИГРЫ»** решат наградить самые выдающиеся игры или компании на своем стенде!



Не исключено, что в ноябре ты своими глазами увидишь UT 2007 на стенде Midway.

PC ИГРЫ: Естественно, мы собираемся отметить самые яркие проекты, за нами не заржавеет. Но вернемся к нашему разговору. Запланированы ли какие-то масштабные мероприятия для геймеров? Посетит ли «Игромир» кто-нибудь из звезд игровой индустрии?
М.М.: Мероприятий будет очень много: на всех стендах планируются весьма интересные представления. Посетители точно не заскучают. Мы со своей стороны собираемся помочь участникам: на втором этаже выставки построим сцену, которая будет оборудована всем необходимым для широкомасштабных анонсов и презентаций новейших игр. А во второй день выставки, ближе к вечеру, посетителей «ИгроМира» ждет шоу – на сцене выступят известные музыкальные группы, которые участвовали в записи саундтреков к отечественным игровым проектам. Но главное, повторюсь, это стенды компаний-участников. Именно там будет происходить все самое интересное.

PC ИГРЫ: Будут ли трансляции с выставки по телевидению? Если да, то на каких каналах?
М.М.: Мы очень надеемся на это. Конечно, на полномасштабные трансляции вряд ли стоит рассчитывать, но прямые включения и репортажи в новостях, думаю, обязательно будут. Мы активно зазываем все без исключения телеканалы – все-таки мероприятие уникальное для нашей страны.

PC ИГРЫ: Напоследок, самый главный вопрос. Ожидаются ли громкие анонсы и презентации? Намекните, какие готовятся сюрпризы.
М.М.: Главный сюрприз я вам уже раскрыл – это первая в России масштабная презентация игровых приставок нового поколения, а также игр для них. Участие компаний **Electronic Arts**, **Vivendi** и **Midway** также говорит само за себя – российские геймеры впервые наравне со своими западными сверстниками смогут прикоснуться к свежим хитам от ведущих разработчиков задолго до их появления в продаже. Кроме того, – раскрою маленький секрет – на многих стендах посетители смогут пообщаться вживую со звездами не только игровой индустрии, но и шоу-бизнеса, кино и телевидения! Подробную информацию, увы, я сейчас дать не могу – однако это обязательно сделают сами участники ближе к выставке. Следите за анонсами. Ну а мы ждем ваших читателей на «ИгроМире»!

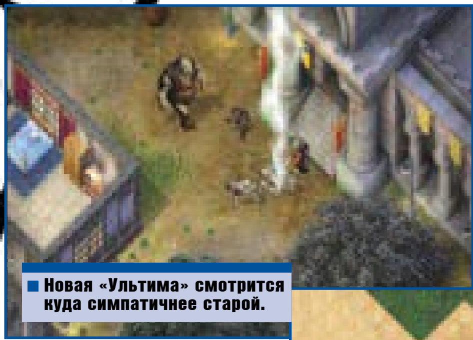


КРИ собирает все больше народа. На «ИгроМире», скорее всего, будет столпотворение.


Первая в России полномасштабная выставка
электронных развлечений
Шоколадный батончик ШОК XXL представляет
КИБЕР ZONA
ШОК XXL
ТВОЙ КОД ДОСТУПА
ИгроМир
4-5 НОЯБРЯ 2006, Москва, ВВЦ, павильон 57
ПРИХОДИТЕ НА СТЕНД
(game)land
ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ВСЕ ПЛАТФОРМЫ. ЯРКОЕ ШОУ
www.igromir–expo.ru
1С
Akella
NIVAL INTERACTIVE

Текст: Иван Гусев

UO РОДИТСЯ ЗАНОВО


Новая «Ультима» смотрится куда симпатичнее старой.


Никогда не играл в UO? Может, стоит попробовать сейчас?


Так Ultima Online выглядит сейчас...

Ultima Online навсегда изменила игровую индустрию. Многопользовательский проект увидел свет в сентябре 1997 года и стал первой онлайновой ролевкой, набравшей 100 тысяч подписчиков. UO занесена в Книгу рекордов Гиннесса как «MMORPG-долгожитель». Казалось бы, пора ей на покой. Однако издатель **Electronic Arts** считает иначе, поэтому не торопится отправлять игру на пенсию. Совсем наоборот, «Ультиму» ожидает... второе рождение.

Как нам стало известно, команда разработчиков UO вместе со студией **EA Mythic** (за этой вывеской скрывается недавно купленная «электрониками» компания **Mythic Entertainment**) сейчас заново переделывают клиент игры. «Ультиму» ждет масштабная «подтяжка лица». Ultima Online с обновленной графикой, конечно же, не сравнится ни с ***Dungeons & Dragons Online***, ни с ***World of Warcraft***, однако перестанет пугать внешним видом неподготовленных новичков. Судя по первым скриншотам, «Ультима» в визуальном плане способна «уделать» разве что ***Diablo II*** – помогут яркие трехмерные спецэффекты, о которых столько твердят разработчики.

Реинкарнация произойдет в виде адд-она ***Ultima Online: Kingdom Reborn***. Благодаря ему игра обзаведется не только приятным личиком, но и новым, простым интерфейсом. Дополнение выйдет в следующем году. Системные требования Ultima Online слегка изменятся. Впрочем, если ты не хочешь менять внешний вид любимой «Ультимы», можешь попросту не устанавливать Kingdom Reborn и играть, как раньше.

БЕТА-ТЕСТ

ПРАВИТЕЛЬ НА МЕСЯЦ


Игра создается на улучшенном движке RenderWare.

Компания **Codemasters** объявила о начале бета-тестирования ***ArchLord***, фэнтезийной MMORPG в средневековом антураже. Игру, разработка которой ведется в Корее, наконец-то дадут попробовать на вкус европейским и американским геймерам. К сожалению, ты не сможешь принять участие в бета-тесте, поскольку запись в «первооткрыватели» завершилась еще в мае. Да, интерес к ArchLord сейчас очень высок. В конце концов, только эта онлайновая ролевка даст возможность стать правителем целой фэнтезийной вселенной (кстати, она называется Чантра). Пусть даже всего на месяц, все равно приятно. А когда тебя коронуют, зазвучит торжественная музыка, записанная специально для игры знаменитым Лондонским симфоническим оркестром.

BIOWARE КУПИЛА ДВИЖОК


Судя по скриншотам Hero's Journey, движок и вправду неплох.

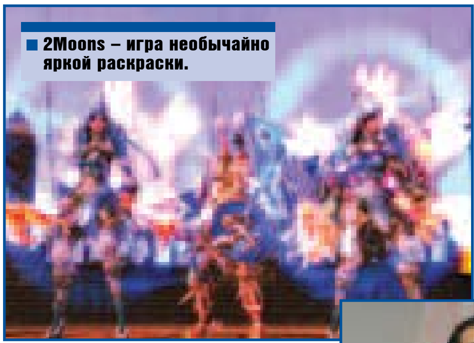

Параллельно с MMORPG-проектом BioWare создает Mass Effect.

Давно известно: компания **BioWare** занята разработкой онлайнового проекта. Весной канадцы открыли офис в американском городе Остин и собрали в одной студии сразу несколько десятков MMORPG-профессионалов. Детали игры держатся в строжайшем секрете. Поговаривают, будто BioWare создает новую MMORPG по мотивам «Звездных войн», однако эти слухи ничем не подтверждены.

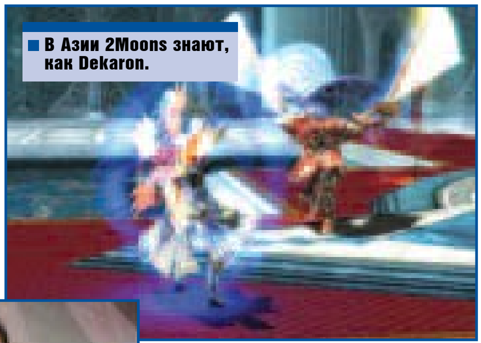
Зато достоверно известно: многопользовательскую игру, которую делают в Остине, использует движок *HeroEngine* от компании **Simutronics**. По словам его создателей, этот программный пакет значительно облегчает труд игродела и способен сократить срок разработки MMORPG почти на два года. Студия Simutronics не только продает HeroEngine другим компаниям, но и сама делает на нем свою собственную онлайновую ролевку. Выход ***Hero's Journey*** намечен на 2007 год.

Обычно BioWare самостоятельно разрабатывает движки для игр, однако на этот раз решила прибегнуть к сторонней помощи. Разумное решение – все-таки компания впервые занята разработкой MMORPG.

ДЭЙВ ПЕРРИ ДЕЛАЕТ MMORPG



2Moons – игра необычайно яркой раскраски.



В Азии 2Moons знают, как Dekaron.



Перри берет управление в свои руки.

Acclaim признали банкротом в сентябре 2004 года. Однако позже ветеран игровой индустрии **Говард Маркс** (Howard Marks) за 100 тысяч долларов купил права на имя **Acclaim Games** и занялся воскрешением компании. Благодаря ему издательство вернулось в бизнес и стало выпускать в Америке азиатские онлайновые проекты.

В будущем году Acclaim Games намерена издать в США фэнтезийную экшен-ролевку ***2Moons***. Игра создана корейской студией **GameHi** и в Азии хорошо известна под именем ***Dekaron***. Однако для западного рынка MMORPG не просто переведут, но и существенно переделают. Особое внимание будет уделено сюжету (его сейчас переписывает специально нанятый голливудский сценарист) и квестам.

Руководит локализацией известнейший игродел **Дэвид Перри** (David Perry), известный по экшенам ***Enter the Matrix***, ***Messiah*** и ***Earthworm Jim***. Напомним, что в феврале он оставил пост главы студии **Shiny Entertainment** и создал консультационную фирму **GameConsultants**. В создании MMORPG Дэйв участвует впервые – несмотря на то что проработал в игровой индустрии 24 года. Впрочем, он уверен в успехе. На переделку игры ему выделили 25 миллионов долларов – сумму, достаточную для разработки MMORPG с нуля. Пока рано говорить, какой станет 2Moons в будущем, но кое-что Перри не намерен менять. Игра останется крайне жестокой и (ей уже присвоен рейтинг Mature) и... бесплатной. По замыслу, наше приятное времяпрепровождение будут оплачивать рекламодатели.

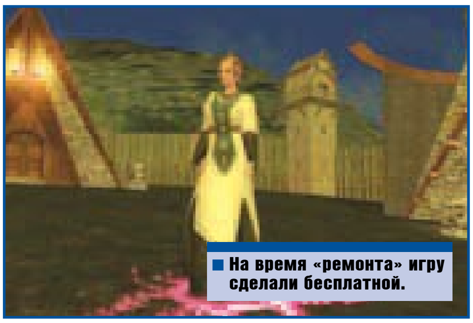
DARK AND LIGHT ОТПРАВИЛИ НА РЕМОНТ

В июне компания **Farlan Entertainment** выпустила онлайновую многопользовательскую ролевку ***Dark and Light***. Игра, разработанная французской студией **NPCube**, ничем не выделяется из общего ряда фэнтезийных MMORPG. Не удивительно, что геймеры, потратившие кровные 40 баксов на покупку, стали возмущаться: дескать, халтура! Претензий набралось так много, что Farlan Entertainment пришлось признать: «Мы поторопились с релизом». Теперь начнется работа над ошибками. Геймерам пообещали: в самом ближайшем будущем будет оптимизирован движок, улучшен интерфейс, управление, и даже в боевую систему внесут нужные изменения. Исправлять просчеты поручено студии NPCube и новому партнеру, шанхайской компании **SnailGame**. Первая отвечает за техническое усовершенствование Dark and Light, вторая – за наполнение (квесты, организация торговли и прочее).

Несмотря на масштабный «ремонт», игровые серверы продолжают функционировать до сих пор. В течение ближайших трех месяцев с подписчиков Dark and Light не станут взимать абонентскую плату.



Dark and Light нуждается в доработке.



На время «ремонта» игру сделали бесплатной.



Каждый год – новый адд-он для WoW.

В конце августа ***World of Warcraft: The Burning Crusade*** наконец-то вступила в стадию альфа-тестирования. Еще несколько месяцев ожидания и адд-он, обреченный быть мегахитом, попадет на прилавки магазинов. Представители **Blizzard Entertainment** уже объявили, что намерены выпускать по одному дополнению в год.

Параллельно началось альфа-тестирование другой ожидаемой MMORPG – ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar***. Вскоре игра достигнет стадии бета-версии. На сегодняшний день свыше 125 тысяч геймеров подписалось на участие в тестировании.



За такого «красавца» грех не поиграть.

Компания **Electronic Arts** анонсировала седьмой по счету адд-он к онлайновой ролевой игре ***Dark Age of Camelot***. Дополнение называется ***Labyrinth of the Minotaur*** и выйдет в конце года, став отличным подарком поклонникам к пятилетию прославленной MMORPG. Адд-он познакомит нас с новой играбельной расой – минотаврами, «помесью» человека и быка, способными держать двуручное оружие одной рукой. Помимо новых квестов, оружия и разного снаряжения, разработчики также обещают «самое большое подземелье из всех, что существуют в онлайновых играх».

БЕСПЛАТНЫЕ MMORPG

ПИЛОТНЫЙ ВЫПУСК MMORPG-КАЛЕЙДОСКОПА

Бесплатные игры - особые проекты, находящиеся как бы «вне индустрии». Платить за них не надо, поэтому и критерии, по которым мы привыкли оценивать коммерческие релизы, к ним совершенно неприменимы.

Текст: **Дмитрий Банов**

Deicide

Эта игра находится на стадии открытого бета-тестирования. Релиз ожидается еще не так скоро, но уже сейчас проект выглядит необыкновенно «живым». Трогательно смотрятся даже извинения разработчиков на главной странице. ***Deicide*** примечательна тем, что хотя все персонажи здесь «с рождения» одного и того же класса, в процессе игры древо их развития делится аж на 16 веток. Прокачивать можно те показатели, на которые больше всего полагаешься. Персонаж легко поддается настройке под любой стиль игры. В целом же, все как обычно: фэнтезийная MMORPG про борьбу со Злом.



Порой картинка смотрится более-менее пристойно.

САЙТ
http://deicide.ongameport.com

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2006 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Бесплатная Beta

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
549Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium III 1Ghz, 512Mb RAM

ПЛЮСЫ
Оригинальная система развития персонажа.

МИНУСЫ
Игра пока слишком «сырая», изобилует багами.

ИТОГО
Кособокая, но душевная. Перспективный проект.

САЙТ
http://www.knightonlineworld.com/

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2004 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Бесплатная

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
400Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium II 400Mhz, 512Mb RAM

ПЛЮСЫ
Геймплей на уровне платных MMORPG.

МИНУСЫ
Безнадежно устаревшая графика просто вгоняет в уныние.

ИТОГО
В меру увлекательно и оригинально. Если свыкнешься с унылой графикой.

Knight Online

Это бесплатная игра про рыцарей. Несмотря на статус "free", тут все серьезно: есть гейм-мастеры, полноценный PvP-режим, кланы, осады замков, охота на монстров. Прокачка персонажа весьма примитивна, а корявая графика способна напугать даже того геймера, который после 2000 года вообще не сидел за компьютером и полностью выпал «из темы». Способно ли твое чувство прекрасного пережить общение с ***Knight Online***? Ну, многие из нас играли в ***«Сферу»*** и уцелели... Можно ли здесь нарядиться в сияющие золотые доспехи и взять в каждую руку по огненному мечу? Можно, и это самое главное.



Прямо-таки ностальгия берет по играм шестилетней давности...

Space Cowboy

Футуристическая игрушка с симпатичной графикой, красивыми космическими кораблями и динамичными воздушными боями. Однако это не экшен-«леталка» в чистом виде – здесь есть разветвленная система развития персонажа и апгрейда летательного аппарата. Получить проект подобного уровня задарма – большая удача. Не зря на многих геймерских сайтах качество ***Space Cowboy*** подтверждено высокими пользовательскими рейтингами. Рекомендуется всем поклонникам MMOG без исключения! Все-таки не одними фэнтезийными RPG живет жанр...



■ «Что тебе снится, крейсер Аврора?»

САЙТ
http://sco.gpotato.com/

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2006 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Бесплатная

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
983Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium IV 1,7Ghz, 512Mb RAM 3D-акселератор с 32MB RAM

ПЛЮСЫ
Хорошая «леталка», да еще и многопользовательская – большая редкость.

МИНУСЫ
Вся игра – сплошной экшен.

ИТОГО
Симпатичная, затягивающая и своеобразная игра.

Eudemons Online

САЙТ
http://www.eudemonsonline.com/

ДАТА ВЫХОДА
2006 год

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Условно бесплатно

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
601Mb

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium III 800Mhz, 128Mb RAM 3D-акселератор с 16MB RAM

ПЛЮСЫ
Игра живая, успешная и без дырок.

МИНУСЫ
Азиатские MMORPG – развлечение не для каждого.

ИТОГО
Интересно, но требует очень много времени.

В отличие от ряда других бесплатных или условно бесплатных MMO-игр, ***Eudemons Online*** может похвастаться внушительным сообществом фэнов. Описывая проект одной фразой – перед нами упрощенный ***Ragnarok Online***. Анимешная игрушка, предоставляющая огромные просторы для прокачки персонажа (доступные классы: воин, маг и ни на кого не похожий псионик). Также в игре можно завести и воспитать собственного зверька. Таких друзей человека тут целый зоопарк, выбирай любого. Eudemons Online бесплатна, но самые крутые вещи здесь продаются только за реальные деньги.



■ Лес с огромными деревьями – одна из самых красивых зон в игре.

Puzzle Pirates

Необычный и очень успешный MMO-проект нашего времени. Эта глобальная многопользовательская игра с трогательной псевдо-пиксельной графикой является, по сути, интерфейсом для переключения между мини-играми в духе ***Lines*** и ***Tetris***. Поясним: ты создаешь персонажа, добираешься до противника, а потом играешь с ним в довольно своеобразный тетрис. Боя как такового нет, соревноваться надо в логических играх. Описать словами геймплей очень трудно – это, как говорится, надо видеть. Рекомендуем попробовать хотя бы для расширения кругозора. Это действительно уникальная вещь.



■ С виду - обычная MMORPG, но как только дело доходит до сражений....

САЙТ
http://www.puzzlepirates.com/

ДАТА ВЫХОДА
Лето 2003 года

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$9.95 в месяц

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
300Kb (инсталлятор)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Intel Pentium II 500Mhz, 256Mb RAM

ПЛЮСЫ
Многопользовательские логические игры – свежо и очень захватывающе!

МИНУСЫ
Проект на любителя. Большого любителя.

ИТОГО
Гениальная идея в формате пустяковой игрушки. Не пропусти!

НА ПЯТЬ БАЛЛОВ

ЛУЧШЕЕ, ЛЮБИМОЕ И ТОЛЬКО ДЛЯ ТЕБЯ

Текст: **Иван Гусев**

Звучат фанфары, с неба сыплются лепестки роз, и я в белом фраке объявляю о необыкновенном – впервые за историю существования «Флэш-рояля» все представленные в рубрике игры получили оценку «отлично». Разве не здорово?! Давай, пробегись глазами по тексту и выходи в интернет – пора опробовать ссылочки!





■ Этот дельфин способен допрыгнуть до Луны.

ИГРА В ОФФЛАЙНЕ
нет
РАЗМЕР
1013 kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 5.0

DOLPHIN OLYMPICS

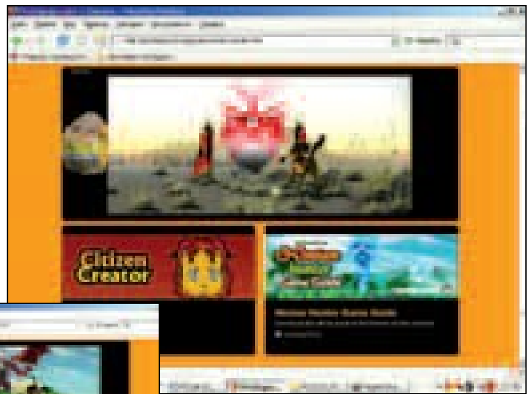
http://www.rawkins.com/games/do/index.html

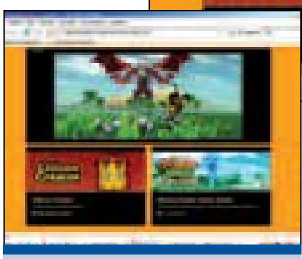
Ты будешь смеяться, но ***Dolphin Olympics*** напоминает популярную скейтборд-аркаду ***Tony Hawk's Pro Skater***. Здесь тоже все завязано на выполнении трюков. Только вместо Тони Хока – симпатичный дельфин. (Ветераны также наверняка вспомнят шикарную аркаду ***Ecco the Dolphin***, которая вышла 13 лет назад на Sega MegaDrive). Управление элементарное – при помощи стрелок клавиатуры. Поднимаешь дельфина с глубин океана, хорошенько разгоняешься и выныриваешь. Потом заставляешь животину делать в воздухе разные развороты-выкрутасы. Чем сложнее трюк, тем больше очков ты заработаешь. Да, и не забудь плавно закинуть дельфина обратно в воду (не пузом, а носом), иначе он потеряет скорость, а без нее не бывать хорошим прыжкам. «Представление» длится две минуты, затем следует подсчет очков и, я надеюсь, достойное место в общемировом списке лучших результатов. В общем, симпатичная и оригинальная забава. Самое то для любителей навороченных комбо.

NIMIAN HUNTER

http://protopop.com/games/nimian_hunter.htm

Об этой игре можно сказать одно слово – роскошная. Уважаемый **Роберт Кэбве** (Robert Kabwe) из Монреаля, большое вам человеческое спасибо! ***Nimian Hunter*** нереально красива, даже не верится, что она сделана при помощи **Flash**. Игра неуловимо напоминает прошлогодний консольный хит ***Shadow of Colossus***.
Ты управляешь охотником на коне. Герою нужно накормить некое чудо-юдо, чтобы спасти мир. «Дичь» ловится лассо (управление завязано исключительно на мышке), а потом тащится к демону. Если на пути встретится дерево, велика вероятность того, что добыча ускользнет и ее придется отлавливать снова. Игрушка получилась превосходная. Скажу честно, когда герой игры оказался в воздухе, я испытал щенячий восторг. Не надо иметь навороченный комп, чтобы запустить эту флэшку – все предельно демократично и в то же время красиво. Создателям других флэшек есть на кого равняться!





■ А вот и долгожданная схватка с боссом.

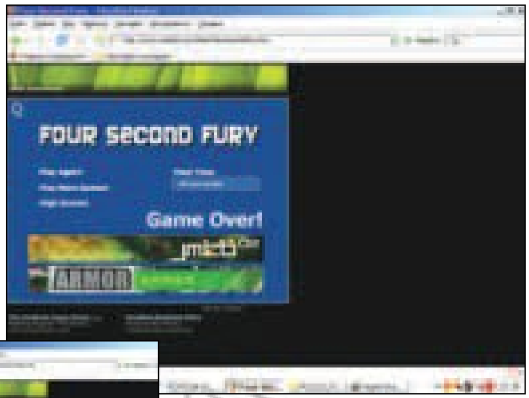
ИГРА В ОФФЛАЙНЕ
нет
РАЗМЕР
3245 kb
ОЦЕНКА
■■■■■ 5.0

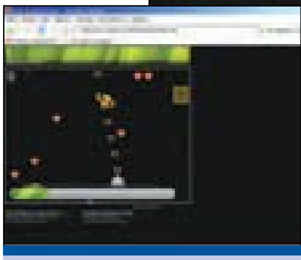
FOUR SECOND FURY

http://www.jmtb02.com/flash/foursecondfury.htm

Согласись, геймеры не любят туториалы. Нам всегда хочется, чтобы загрузилось/установилось – и сразу в бой. В ***Four Second Fury*** все именно так. Здесь просто нет времени на ознакомительный курс. Игра состоит из двадцати уровней, на каждый из которых отведено – ты не поверишь! – четыре секунды. Не успел понять, что нужно делать, значит, облажался, значит, минус одна жизнь, приступай к следующему уровню. Не справился с заданием пять раз – game over, начинай сначала.

Каждый уровень – отдельный мини-паззл. В одном нужно довести овечку до хлева, в другом – помочь парню осушить кружку пива, в третьем – спасти грузовик от падающей бомбы. Задачки элементарные, и все было бы слишком просто и скучно, если бы не ограничение в четыре секунды. Нужно успевать обращать внимание на каждую мелочь, просчитывать в голове множество комбинаций – ведь только так в этой игре реально достигнуть успеха. Лентяям категорически противопоказано!





Space Invaders на новый лад.

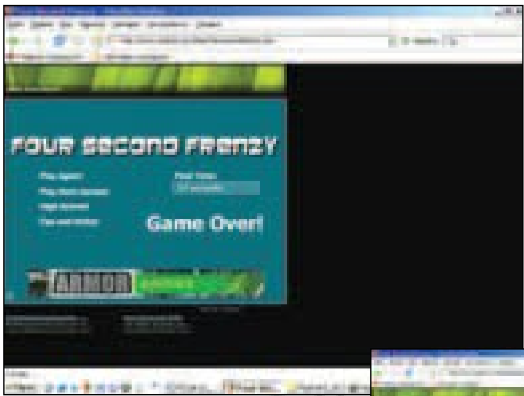
ИГРА В ОФФЛАЙНЕ нет
РАЗМЕР 2987 kb
ОЦЕНКА ■■■■■ 5.0

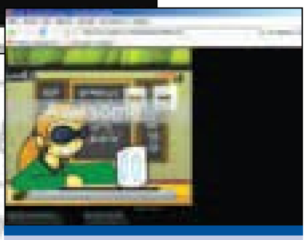
FOUR SECOND FRENZY

http://www.jmtb02.com/flash/foursecondfrenzy.htm

Four Second Frenzy – достойное продолжение Four Second Fury. Сиквел разнообразнее, интереснее, лучше и просто больше (в нем 50 уровней). Вдобавок студия-разработчик **Jmtb02** предлагает сразу несколько разных режимов игры. Вряд ли тебе удастся с первой попытки пройти Sudden Death Mode, где на выполнение всех пятидесяти заданий дается лишь одна жизнь.

Геймплей такой же, как и в Four Second Fury. Как и раньше, на каждый уровень отводится четыре секунды, как и раньше, на экране появляются разъяснительные надписи («Уклоняйся», «Беги», «Стреляй» и так далее), как и раньше, за управление отвечают только стрелки и пробел. Но хватит, замолкаю – иначе пропадет эффект неожиданности, а именно благодаря ему Four Second Frenzy и выделяется из общей массы флэшек. Уже вторую неделю играем всей редакцией, но пока никому не удавалось пройти FFS дальше тридцать восьмого уровня. Может, получится у тебя?





Осушить кружку пива за 4 секунды? Запросто!

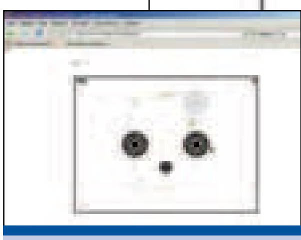
ИГРА В ОФФЛАЙНЕ нет
РАЗМЕР 3117 kb
ОЦЕНКА ■■■■■ 5.0

GEARTAKER

http://www.tonypa.pri.ee/start.html

Geartaker относится к играм моего любимого типа – таким, где с первой секунды понятно, что нужно делать. На экране – две крутящиеся шестеренки. На одной из них сидит человечек, которым ты управляешь. Чудаковатый персонаж умеет прыгать только по прямой. Нужно дождаться, пока он окажется напротив соседней шестеренки, и кликнуть мышкой. В случае удачного прыжка на экране появится еще несколько вращающихся «колес». Промахнешься – игра закончена. Каждый удачный прыжок с шестеренки на шестеренку приносит определенное количество очков, причем за дальние скачки дают ощутимо больше баллов. Вот, пожалуй, и все, что нужно знать о Geartaker. Игра проста, понятна и крайне увлекательна. Не пропусти. Единственное предупреждение – не смотри слишком долго на шестеренки! Мне кажется, они обладают гипнотическим эффектом! Я уже третий час не могу оторваться от игры...





В Geartaker кажется, что ты оказался в часовом механизме.

ИГРА В ОФФЛАЙНЕ нет
РАЗМЕР 1644 kb
ОЦЕНКА ■■■■■ 5.0

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ ТИБЕРИУМА

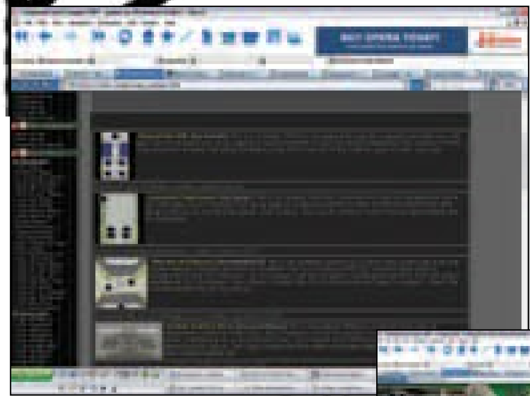
COMMAND & CONQUER: ЛУЧШИЕ САЙТЫ ИНТЕРНЕТА О САМОЙ ПОПУЛЯРНОЙ RTS В МИРЕ

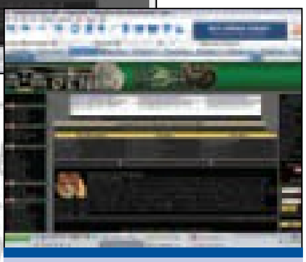
Текст: **Александр Краснов**

В прошлом номере в рубрике «Спец» рассказывалось о линейке *Command & Conquer*. Теперь мы предлагаем тебе познакомиться с пятеркой лучших западных порталов, посвященных C&C.

ВОЙНЫ КЛАНОВ

http://www.cncden.com





Сайт толковый, вот только дизайн отпугивает.

ДИЗАЙН 3.0
НАПОЛНЕНИЕ 3.0
УДОБСТВО 3.0

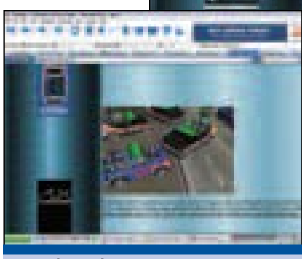
Клан **DEN** не только участвует во всевозможных турнирах по играм серии ***Command & Conquer***, но также «держит» неплохой сайт. Время от времени там появляются мультиплеерные карты, тематические рисунки и другие приятные мелочи. Отдельный раздел целиком и полностью посвящен еще не вышедшей ***Command & Conquer: Tiberium Wars*** (описание юнитов, видеоролики, игровой арт). Свежих новостей на портале – кот наплакал. А если какие и публикуются, то рассказывают исключительно о событиях клана. Впрочем, этот сайт ценен не своей лентой новостей, а неплохим файловым архивом. На **www.cncden.com** собрано огромное количество модификаций (как простейших модов, так и тотальных конверсий) для ***C&C: Tiberian Sun***, ***C&C: Generals***, ***C&C: Renegade***, ***C&C: Generals – Zero Hour***. Однако из-за жуткого дизайна (главный изъян которого – микроскопический шрифт) просматривать содержимое ресурса неудобно. Зато здесь практически нет рекламы!

КАРТОЧНЫЙ ДОМИК

http://www.cncmaps.com

Название сайта говорит само за себя – здесь ты найдешь карты. Причем не только мультиплеерные, но и для одиночной игры. Правда, лишь для ***C&C: Generals*** и ее адд-она – ***C&C: Generals – Zero Hour***. Коллекция пополняется часто, чуть ли не трижды в неделю. Попадаются как откровенно проходные поделки, так и образцы гениальной дизайнерской мысли. Все обновления подробно описываются в новостях сайта. Каждая подборка сопровождается несколькими скриншотами. Помимо карт, здесь также размещаются модификации и прикольные «шкурки» юнитов для вышеупомянутых по тексту игр. Отдельного упоминания заслуживает раздел «replays», где можно найти записи самых известных матчей, проводимых кода-либо по ***C&C: Generals.*** Общее впечатление от портала портит лишь грузный и неудобный дизайн. Кстати, как только наведешь курсор на кнопку в меню, приготовься услышать омерзительный писк из колонок.





Любое обновление сопровождается иллюстрацией.

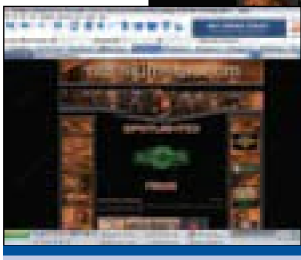
ДИЗАЙН 3.0
НАПОЛНЕНИЕ 4.0
УДОБСТВО 4.0

СОЛНЕЧНЫЙ УГОЛОК

http://www.tiberiumsun.com

Этот ресурс – настоящий кладезь всевозможных модов! В архиве представлено около 200 различных модификаций, большинство из которых заменяют не только стандартные модели юнитов, но даже противоборствующие стороны. Правда, простые карты выкладываются на форуме практически без какой-либо сопровождающей информации. Материалов довольно много, однако приходится самому во всем разбираться. На сайте также полным-полно всяких мелких полезностей: утилит, обоев для рабочего стола, музыки из игр серии C&C. TiberiumSun.com существует уже много лет, и на протяжении всего этого времени он постоянно обновлялся. Причем не раз в полгода, а еженедельно - размер файловой базы просто ошеломляет. Приятно, что ресурс не увешен рекламой, да и навигация по сайту очень удобна. В общем, если тебе надоел «стандартный набор» C&C-игр, то в первую очередь заглядывай на этот сайт. Вероятно, даже самый взыскательный геймер найдет здесь то, что придется ему по вкусу.





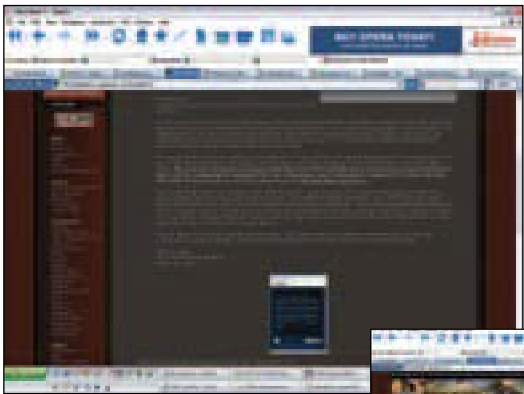
■ Хоть сайт и не смотрится на миллион, зато он очень удобен.

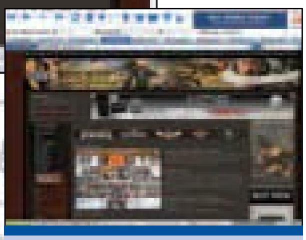
ДИЗАЙН
■■■■■ 5.0
НАПОЛНЕНИЕ
■■■■■ 4.0
УДОБСТВО
■■■■■ 4.0

ШПИОНСКИЙ ПОРТАЛ

http://planetcnc.gamespy.com

А вот и лучший проводник по вселенной ***Command & Conquer***! Еще бы, ведь ресурс поддерживает один из ведущих игровых сайтов планеты – **www.gamespy.com**. Кроме традиционной подборки карт и моделей почти для каждой игры серии, здесь есть подробное описание мира, строений и юнитов. Лента новостей обновляется чуть ли не каждый день, причем часто тут можно найти действительно эксклюзивную информацию. Авторы постоянно проводят конкурсы среди посетителей и выкладывают смешные фотографии, так или иначе связанные с проектами серии. На сайте время от времени публикуются очень любопытные статьи, порой даже очень смешные. Чего только стоит материал «C&C' Most Useless Units» (самые бесполезные юниты C&C). Также здесь есть отличный раздел с тактическими руководствами по основным играм серии. Оформлен сайт превосходно – страницы приятно просматривать, при этом рекламы для ресурса такого уровня здесь не очень много.





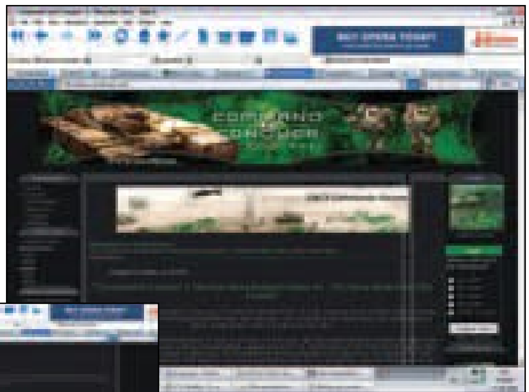
■ На сайте часто появляются забавные фотографии, сделанные фэнами C&C.

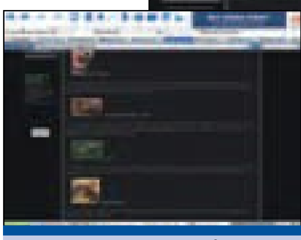
ДИЗАЙН
■■■■■ 5.0
НАПОЛНЕНИЕ
■■■■■ 5.0
УДОБСТВО
■■■■■ 5.0

ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

http://www.cnc3forums.com

В отличие от других сайтов, этот портал целиком и полностью посвящен еще не вышедшей ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. Авторы кропотливо собирают скриншоты из будущего хита, делятся эксклюзивными рисунками и стараются первыми опубликовать новости о проекте. Помимо этого, уже сейчас здесь полно больших аналитических статей и дневников разработчиков. Есть даже раздел, который посвящен юнитам враждующих сторон. Ты можешь прочесть краткую характеристику солдат и посмотреть на их изображения. Честно говоря, объем информации поражает. Что особенно радует, так это популярные форумы – число сообщений в каждой ветке переваливает за несколько сотен. Слово «forums» вынесено в название портала не просто так! Как гласит девиз этого портала, «здесь ты найдешь последние картинки, информацию и новости о Command & Conquer 3: Tiberium Wars». Истинная правда!





■ На многих юнитов из будущей игры можно посмотреть уже сейчас.

ДИЗАЙН
■■■■■ 5.0
НАПОЛНЕНИЕ
■■■■■ 5.0
УДОБСТВО
■■■■■ 5.0

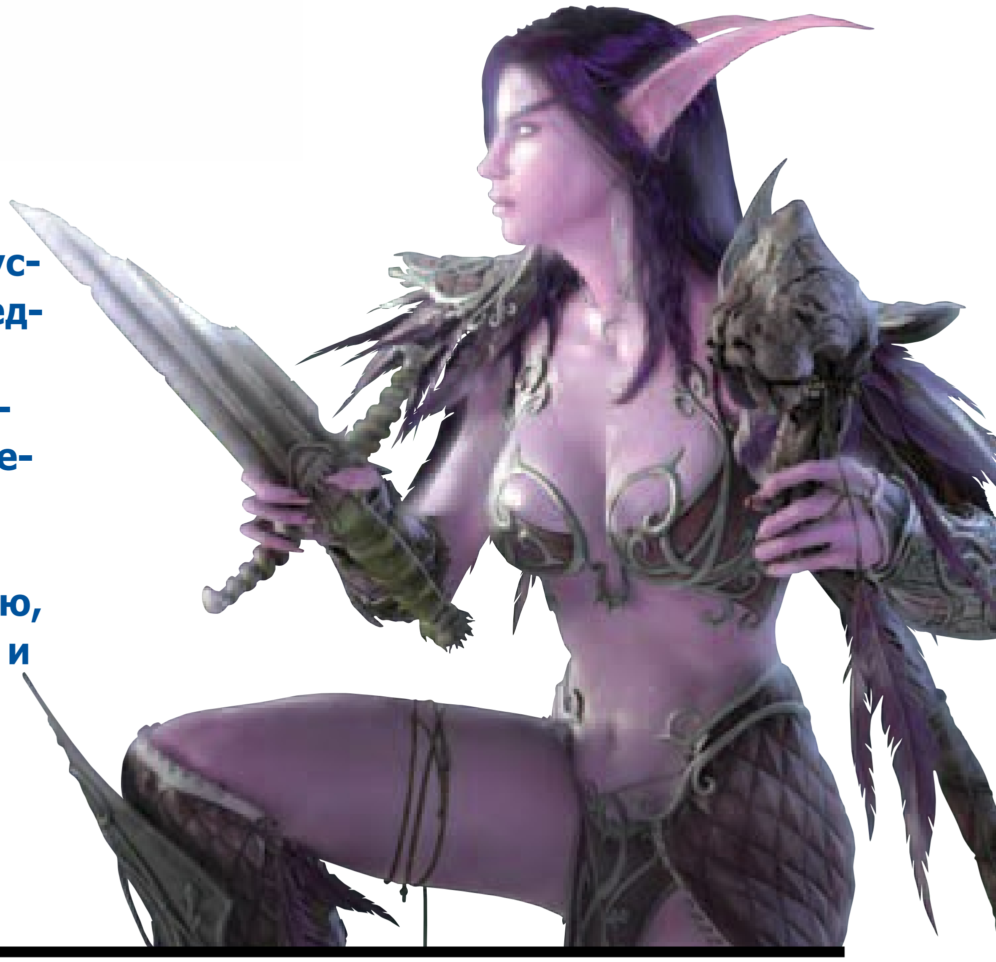
WORLD OF WARCRAFT

МИФЫ И РЕАЛЬНОСТЬ АЗЕРОТА. ЧАСТЬ ВТОРАЯ

СТАТУС: ЧЕЛОВЕК-WARLOCK LAERESH, 46 УРОВЕНЬ
ДИСЛОКАЦИЯ: СЕРВЕР DEATHWING, ГОРОД STORMWIND

Текст: Сергей Банов

В прошлом номере я рассказал о том, что экономика *World of Warcraft* – это, по сути, скатерть-самобранка, и не разбогатеет в ее райских условиях разве что распоследний тугодум. На сей раз я сравню два типа WoW-геймеров: тех, кто уделяет время только прокачке, и тех, кто просто играет в свое удовольствие. К сожалению, одновременно заниматься и тем, и тем в мире игры просто невозможно – приходится целиком и полностью сосредотачиваться на чем-то одном.





Если вглядеться в центр скриншота, можно заметить призрачного воина.

ПРО ДРУГА

Один мой друг, новичок в MMOG (но при этом большой поклонник обычных оффлайновых игр), взялся вместе со мной исследовать мир ***World of Warcraft***. Он – человек не лишенный чувства вкуса, талантливый программист и в плане геймерского опыта, можно сказать, эксперт. Он знает, как получать удовольствие от хороших игрушек и как, собственно, эти игрушки отличать от поделок. В WoW ему нравится путешествовать, охотиться где-нибудь в глуши (его персонаж – Hunter), сидеть у реки с удочкой и не торопясь выполнять квесты. Короче говоря, просто наслаждаться виртуальным миром. Однако приятель безнадежно отстал от меня по уровню – он практически не умеет пользоваться способностями своего персонажа, у него вечно нет денег. В чем причина, ведь при желании в WoW можно прокачаться до максимального уровня за месяц-другой, заработав при этом внушительную сумму местных буказоидов и обзаведясь отличной экипировкой? С удовольствием объясню.



Тактически выгодная позиция: испепелять молниями забредших в каньон путников.



Хроники пикирующего грифона.

КАК НЕ СТАТЬ МАНЧКИНОМ

Бросаясь в омут игры, прими во внимание следующие меры предосторожности:

1. Не играй на PvP-рилме. Обитатели этих серверов жаждут получить самые крутые шмотки, безупречно распределить способности персонажа и до совершенства отточить тактику боя. Добиваться этих результатов – чудовищно долгая, муторная и изматывающая работа.
2. Избегай старых серверов (которым больше года) – там обитает слишком много высокоуровневых персонажей. Волей-неволей придется усиленно качаться, чтобы хоть как-то существовать на этом рилме.
3. Помни, что у тебя есть выбор: потратить бесценное время своей жизни на то, чтобы повеселиться, или на цифры, которые ровным счетом ничего не дают.



ЗАУМЬ

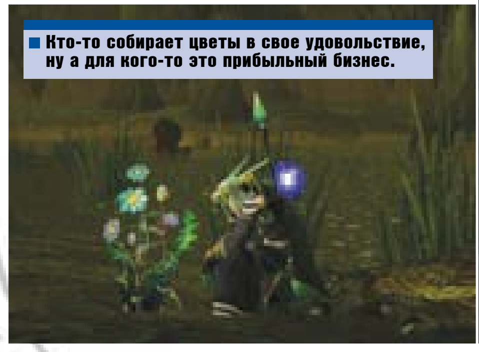
Один отлично образованный дядька, психолог, попытался разобраться: чем отличаются хардкорные геймеры от нормальных людей. Ибо, как показывает практика, «хардкорный геймер» и «нормальный человек» – понятия взаимоисключающие. Если начинаешь уделять слишком много времени игре, то чисто физически все остальное делать просто не успеваешь. Или успеваешь, но частично, что для семейного человека (учащегося, активно работающего – нужное подчеркнуть) не очень здорово. И наоборот, человек, который играет всего несколько часов в неделю, вряд ли добьется каких-то впечатляющих результатов «по ту сторону экрана».

Основное отличие между хардкорами и казуалами в следующем: для обычного человека игра – это набор условностей, которые опираются на какие-то образы из реальной жизни. Играя, он думает: «Тут я ему врезал, как в фильме, здесь – героически погиб, словно защитник Брестской Крепости, а в этом месте – сижу и рыбачу, почти как на даче...» Знакомо? Надеюсь, что да.

У хардкорного геймера все иначе. Он развивался и приобретал знания преимущественно в играх. События по ту сторону монитора для него не связаны с яркими жизненными переживаниями, поэтому в игре он ценит в первую очередь цифры – численно выраженные виртуальные успехи. Про такое понятие, как «отыгрыш роли», хардкор в лучшем случае знает лишь по наслышке. Прояви терпение, читатель, сейчас мы придем к интересному заключению.

ПЕЧАЛЬНЫЙ ВЫВОД

Вернемся к моему другу и WoW. Компания **Blizzard** старалась, чтобы ее творение было одинаково интересно людям, помешанным на играх, и тем, кто равнодушен к многочасовым рейдам и рубилову за лидерство в PvP-рейтингах. Во всяком случае, так разработчики говорили в интервью и писали в интернет-дневниках. Но вышло, в конечном итоге, иначе. Посмотри – все лучшее в WoW можно получить, только упорно работая ради статистики! Именно поэтому мой друг так мучается – он не может бросить игру, просто потому что ему очень нравится эта вселенная, и в то же время он не хочет тратить драгоценное время лишь на приобретение очков опыта. Мой приятель, в отличие от основной массы геймеров, принявших рутинную прокачку как данность, помнит, что смысл игры – в том, чтобы развлекаться. А таких людей мир WoW, как это ни прискорбно, ничем не награждает.



Кто-то собирает цветы в свое удовольствие, ну а для кого-то это прибыльный бизнес.



«Берегитесь, дровосеки проклятые!»



Jagged Alliance 3D

РАБОТА ПО НАЙМУ

Jagged Alliance – сериал с непростой судьбой. После выхода второй части команда разработчиков была распущена, а вопрос с продолжением на целых пять лет «завис» в неопределенности. За эти годы издательство Strategy First, владелец прав на марку Jagged Alliance, успело порядком поиздержаться и оказалось на грани банкротства. Компания решила стабилизировать свое финансовое положение за счет эксплуатации известного брэнда. Среди разработчиков был объявлен конкурс на создание тактического проекта во вселенной JA, и команда «МиСТ ленд – ЮГ» одержала в нем уверенную победу. Оно и не мудрено: студия не первый год специализируется на тактических играх.





Jagged Alliance 3D создается на движке «АЛЬФЫ: Антитеррор».

МЕЧТЫ И РЕАЛЬНОСТЬ

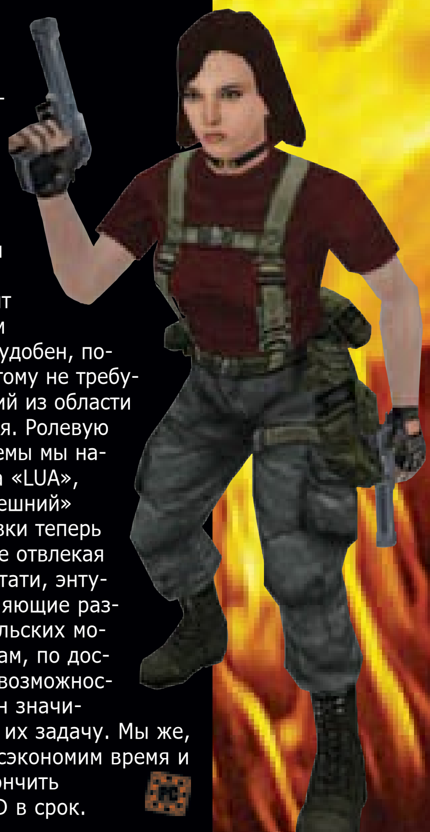
Однако эйфория от победы прошла, когда мы узнали о планах правообладателя относительно доверенного нам эпизода Jagged Alliance. Strategy First не пожелала продолжить серию, она решила лишь перевести ее в 3D, да к тому же еще упростить. Нам дали задание: взять ***Jagged Alliance 2***, отсечь стратегическую часть, разбить игру на миссии и добавить в графику третье измерение. Правда, позднее издательство изменило мнение и захотело новаций, затем снова ударилось в консерватизм... Были моменты, когда мы вообще не знали, что делаем: трехмерную Jagged Alliance 2 или полноценное продолжение. В итоге разработка затянулась, вместо запланированного года мы потратили на проект уже все два. За это время движок ***«АЛЬФЫ: антитеррор»***, положенный в основу игры, претерпел столько усовершенствований, что превратился в самостоятельную технологию! Сейчас, несмотря на то, что контракт со Strategy First расторгнут, мы выбиваемся из сил, чтобы как можно быстрее протестировать проект, исправить баги и выпустить игру в срок – то есть уже в октябре.

СОЛДАТ СОЛДАТУ РОЗНЬ

За два года метаний нам все же удалось внедрить в проект несколько свежих идей, прежде всего связанных с наемниками, главной действующей силой в игре. Яркие характеры бойцов и отношения солдат друг с другом – отличительная особенность Jagged Alliance 3D. Каждый воин по-своему уникален, у него свои привычки и «тараканы в голове». От психологической совместимости (или несовместимости) солдат в отряде нередко зависит исход боя. А если оставить на базе двух наемников с противоположными взглядами на некоторые вопросы, может возникнуть серьезный конфликт. Так что тебе придется всерьез заняться кадровой политикой.
В ходе работы над игрой не было никакой необходимости продумывать персоналии солдат, определять их характерные черты. Нам выдали готовую систему: набор параметров, правила их роста, алгоритм взаимоотношений. Нам даже предоставили самих наемников: их биографии и портреты. Соответственно, задача студии ограничилась трехмерным моделированием бойцов и незначительной корректировкой биографий, в которые было включено то время, что прошло с выхода последней игры серии. Начальство также решило сократить количество «солдат фортуны» до трех десятков и оставить лишь одну организацию-посредника, поставляющую бойцов заказчикам – A.I.M. Мы не расстроились: минус десять наемников – меньше работы.
При моделировании вояк мы опять же не стали изобретать велосипед. В оригинальной игре были персонажи разного пола, которые отличались лишь раскраской одежды и цветом кожи. Мы развили эту тему: к телам добавились уникальные головы и прически. Деление на мужчин и женщин сохранилось, но у каждого пола появилась градация по физическому состоянию. Так, есть солдаты-качки, а есть доходяги. Различие моделей одной группы, как и в оригинальной игре, достигается цветовыми решениями. То есть тела у бойцов могут быть одинаковые, а покрывающие их текстуры – разными. Кстати, наша раскраска соответствует той, что использовалась в Jagged Alliance 2. Прическа представляет собой самостоятельный объект и «накладывается» на голову, когда нет каски или другого головного убора. Шевелюра, таким образом, сама выступает своеобразным головным убором. Укладку и цвет волос можно менять. Такая технология позволяет добиться внушительного разнообразия во внешности героев.

ВСЕ ДЕЛО В LUA

Проработка внешности героев – меньшее из зол. Куда сложнее запрограммировать варианты поведения солдат в различных ситуациях. В оригинальной игре практически все возможности были прописаны в коде (*программной основе игры – прим. ред.*). Такая система жутко неудобна: если надо что-то поменять, приходится лезть в исходный код, искать нужную строку и корректировать ее. Зачастую это длится очень долго, а реализация изменений отнимает у программиста драгоценное время. Мы поступили иначе, используя свой богатый опыт в работе с языком «LUA». Он очень удобен, похож на «C», а потому не требует глубоких знаний из области программирования. Ролевую и сюжетную системы мы написали именно на «LUA», а так как это «внешний» язык, любые правки теперь можно вносить, не отвлекая программиста. Кстати, энтузиасты, промышляющие разработкой любительских модификаций к играм, по достоинству оценят возможности «LUA», ведь он значительно упрощает их задачу. Мы же, в свою очередь, сэкономим время и постараемся закончить Jagged Alliance 3D в срок.



Все свое ношу с собой!

Крохотный USB-накопитель *Store 'n' Go U3 Smart Drive* от **Verbatim** способен вместить в себя множество программ и утилит. Удобство работы с записанными в память приложениями достигается за счет поддержки спецификации *U3*. Тем, кто пользуется одним компьютером, U3 может и не пригодиться. Но если их два (рабочий и домашний), то из этого можно извлечь большую практическую пользу! Например, всегда можно обходиться одной копией почтовой программы с единой базой писем. Разумеется, все это можно сделать и при помощи простого USB-накопителя, но с поддержкой U3 осуществить это намного удобнее и проще.

Скорость чтения данных составляет 12Mb/s, записи – 4 Mb/s. В памяти Store 'n' Go U3 Smart Drive есть шесть программ U3. В их числе утилита для резервного копирования ***Power Backup***, синхронизатор ***Migo***, читалка ***Zinio***, почтовый клиент ***Mozilla Thunderbird***, графический редактор ***ACDSee Photo Manager*** и приложение для защиты паролем ***Pass2Go***.



Хранить вечно

До недавнего времени защита важной информации обеспечивалась исключительно программными средствами. С появлением *PCSafe Recovery Card* за сохранность данных на жестком диске будет отвечать специальная карта расширения, установленная в разъем *PCI*. Новинка отслеживает все изменения на винчестере и в случае неполадок возвращает все в прежнее состояние. Если карту удалить из компьютера, система будет возвращена к моменту последнего сохранения, а все лишние данные на защищенных дисках будут удалены. Резервирование информации происходит в момент перезагрузки компьютера. Карта совместима с любыми версиями операционной системы ***Windows*** и поддерживает жесткие диски *SCSI*, *EIDE*, *IDE*, стандарты *ATA33*, *ATA66*, *ATA100*, *SATA* и файловые системы *BIGDOS*, *FAT16*, *FAT32* и *NTFS*. Ориентировочная стоимость карты PCSafe Recovery Card – 30$.



Терабайт

Бил Хили (Bill Healy), первый вице-президент **Hitachi Global Storage Technologies**, сообщил, что его компания планирует выпустить жесткие диски формата 3.5" объемом 1 Tb (терабайт) уже в этом году. Дело в том, что не так давно инженерам удалось преодолеть физический барьер и освоить технологию перпендикулярной записи, что резко и очень благоприятно сказалось на увеличении объема винчестеров. О своей готовности преодолеть рубеж в 1Tb в домашних системах заявила и компания **Seagate**, но планы эти означила концом 2006-го или началом 2007-го года. Появление таких накопителей приведет к снижению цен на менее емкие модели.



ЗАПРЕДЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

Оперативная память – одна из главных составляющих любого компьютера. Новинка стандарта *DDR2 OCZ PC2-8800 Gold Edition* гарантирует стабильную работу всей системы на частоте 1100MHz при таймингах 5-6-6-15 и напряжении 2,2 В. Такая высокая частота неизменно приводит к высокому тепловыделению – именно поэтому на модулях установлены небольшие радиаторы. Память будет поставляться на рынок в виде одиночных 1024Mb модулей и комплектов для двухканальных систем из двух планок емкостью по 1Gb каждая.



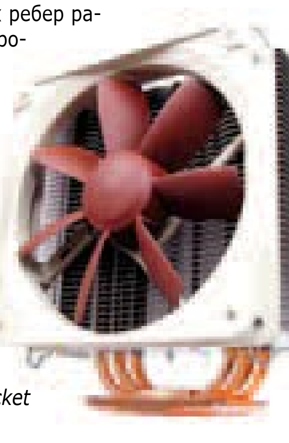
Без проводов

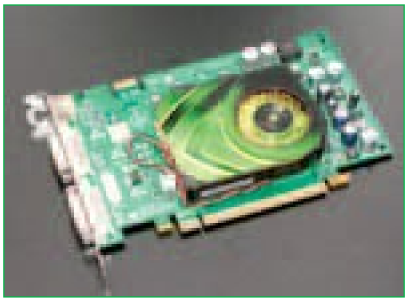
Koss corporation выпустила интересные наушники *Cobalt* класса Hi-Fi. Суть в том, что передача сигнала от настольного компьютера осуществляется без проводов от маленького USB-модуля; кнопки управления воспроизведением находятся на корпусе самих наушников. Кронштейн располагается за головой. Встроенная литий-ионная батарея обеспечивает до 8-ми часов беспрерывной работы в частотном диапазоне 20-22000Hz. На устройство распространяется пожизненная гарантия. Стоимость 180$.



Новый кулер от Noctua

Австрийцы из компании **Noctua** пополнили линейку систем охлаждения новым *NH-U12F*. Это не принципиально новое решение, а усовершенствованная модель *NH-U12*. Кулер состоит из четырех сдвоенных медных тепловых трубок, 38-ми алюминиевых ребер радиатора и 120-миллиметрового вентилятора Noctua NF-S12 с частотой вращения 1200 об/мин. Уровень шума не превышает 8db. Вентилятор можно разворачивать на 90 градусов, что облегчит установку его на процессор. Предполагается использование на всех платформах последнего поколения: *LGA 775, Socket 754/939/940, AM2*.





ОСЕННИЙ БУМ

Nvidia вовсю готовится встретить грудью осеннюю атаку ATI. Ожесточенная борьба за покупателя ожидается в ценовом сегменте до 300$. ATI уже анонсировала несколько новинок. Перехватить пальму первенства Nvidia планирует с картой *GeForce 7950 GT*. Фактически это аналог *GeForce 7900 GTX* на базе полнофункционального чипа *G71*, только с уменьшенными рабочими частотами и упрощенной системой охлаждения. Ядро новой видеокарты будет работать на частоте 550MHz, а 512Mb памяти стандарта GDDR3 – на 1400MHz. Планируется также выпуск модели с 256 Mb. Рекомендованная цена новинки – 299$.

Кольцо, кувшин, затмение...

Хороших мониторов сейчас много, чего не скажешь о красивых. Любая современная модель от известного производителя обеспечивает заветные 4мс отклика, от 300 кд/м^2 яркости и 1000:1 контрастности. Новая линейка 19-дюймовых мониторов от **LG** обладает точно такими же характеристиками, за исключением лишь показателя контрастности — здесь соотношение достигает значения 2000:1. Что же касается дизайна, то на выбор покупателя представлено три варианта с условными названиями «кольцо», «кувшин» и «затмение». Интересно, что в комплекте с любым монитором поставляется программное обеспечение ***Forte Manager*** для управления всеми доступными настройками.



Gigabyte и AGP – дружба навек!

Gigabyte Technology анонсировала новую видеокарту с интерфейсом *AGP 8x*. *GV-N76G256D-RH* построена на 90-нм процессоре *NVIDIA GeForce 7600 GS*. Для обладателей шины AGP 8x – это будет настоящим подарком. Карта оснащается 12 пиксельными конвейерами и 128-битной памятью *GDDR2* 256Mb. Система охлаждения без вентилятора – один массивный позолоченный радиатор накрывает и графический чип, и память. Не самый удачный вариант для мощного видеоадаптера! Из плюсов можно отметить полную готовность к работе с ***Windows Vista***, поддержку *DirectX 9.0c*, *OpenGL 2.0*, *Shader Model 3.0*, *HDR* и наличие интерфейса *Dual-Link DVI* для мониторов с разрешением до 2560x1600 точек.



Скажите «А»

Более 60% русскоговорящих пользователей интернет перешли на широкополосные каналы. Модем и пугающие 33,6Kbps остались в далеком прошлом. Теперь можно не только обмениваться сообщениями по ***ICQ***, но и говорить по ***Skype*** и даже смотреть друг на друга через Web-камеры! Поддержать любителей голосового общения в играх решила компания **Logitech**. Набор *Logitech EasyCall Desktop* включает в себя беспроводные клавиатуру, мышь, гарнитуру и устройство громкой связи. В комплекте также идет и спикерфон, который поможет переключаться между звонками и управлять соединениями. На клавиатуре есть несколько горячих клавиш для управления и доступа к соответствующим программам IP-телефонии. Набор предназначен для работы с ***Yahoo! Messenge***r, ***AOL AIM*** и Skype. Розничная цена 130$.





8 лучших

Тестирование 8 жестких дисков с интерфейсом SATA II

Текст: Богдан Глоба

КАК мы тестировали

Тестирование жестких дисков проводилось в реальных условиях, для чего с помощью секундомера было измерено время, требующееся для загрузки двух таких «тяжелых» игр, как ***Doom 3*** и ***Half-Life 2***. При этом раздельно замерялось время загрузки самой игры (с момента запуска до появления меню) и время загрузки первого уровня. На каждый диск была установлена ОС ***Windows XP*** и обе игры, причем каждая из них запускалась для тестирования после перезагрузки компьютера. Последнее условие было необходимо для получения «сходящихся» результатов, так как только после перезагрузки можно было получить стабильные цифры, в то время как при повторном запуске (без перезапуска системы) результат непредсказуемо менялся.

ЧТО мы тестировали

- **Seagate ST3250620AS**
- **Seagate ST3250820AS**
- **Samsung HD300LJ**
- **Samsung SP2004C**
- **Maxtor 6V300F0**
- **Hitachi HDT722525DLA380**
- **Western Digital WD4000WD**
- **Western Digital WD3200KS**



Большинство современных игр чрезвычайно требовательно к видеокарте и процессору. Отдельным для запуска необходим большой объем оперативной памяти. И только жесткий диск может быть абсолютно любого стандарта, размера и скорости. Игра будет работать даже на самом старом винчестере – хватило бы свободного места! Вопрос в том, насколько быстро будут грузиться уровни и сколько придется ждать включения скриптовой заставки. Новому жесткому диску хватит 10-ти секунд, а устаревшая модель винчестера не управится и за 2 минуты!

Современные компьютерные игры занимают очень много места – 3-4Gb уже стандарт де-факто. А что делать, если захочется установить несколько таких игр и сохранить на винте десяток-другой DVD-фильмов? Такими темпами некогда нескончаемый 200-гигабайтный диск быстро заполняется под завязку, и экономить приходится буквально на каждом мегабайте. У владельцев настольных компьютеров есть возможность купить и установить еще один жесткий диск большого объема или создать высокопроизводительный *RAID*-массив. Но что же делать владельцам ноутбуков?

Проблема увеличения необходимого дискового пространства волнует не только рядовых пользователей, у производителей железа есть также свои трудности. Они бы и рады выпустить устройства с большим объемом, но существующие технологии записи данных на поверхность диска не позволяют бесконечно повышать их размер. Не вдаваясь в подробности, скажем, что выход из этого тупика лежал на поверхности – нужно было переориентировать магнитные домены не вдоль (по ходу движения головки), а перпендикулярно (относительно магнитной головки винчестера)! Техническая реализация этого способа записи позволила производителям начать создавать диски действительно больших объемов. В качестве примера можно привести 750-гигабайтный диск от **Seagate**. Интересно, что к концу года инженеры этой компании планируют преодолеть порог в один терабайт! Сейчас жесткие диски с технологией перпендикулярной записи только-только появляются в продаже, и нам было любопытно узнать, как они отличаются по производительности от своих предшественников. Для этого было решено протестировать пять современных недорогих моделей жестких дисков стоимостью до 200$ и объемом до 400 Гбайт. Все они имеют интерфейс *Serial-ATA II* и отличаются скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин.

Семейство Seagate Barracuda 7200.10

Два диска новейшей серии *Barracuda 7200.10: Seagate ST3250620AS* и *Seagate ST3250820AS*. Одинаковые по объему, они имеют лишь одно отличие – у ST3250620AS объем кэша равен 16 Мбайт, а у ST3250820AS всего 8 Мбайт. Увеличенный в два раза кэш, к сожалению, не увеличивает производительность. Более того – он не увеличивает ее хоть сколько-ни-

будь ощутимо! В тестах два жестких диска от Seagate показывают идентичные результаты, иногда с разницей в 1-2 секунды и доли секунд. Обе модели основаны на технологиях перпендикулярной записи и поддерживают *NCQ*. В свое время производитель заверял, что новая линейка будет на 10% быстрее предыдущей 7200.9. На практике же выходит, что прирост производительности настолько мизерный, что измерять его в десятках процентов не поднимается рука.

Семейство Samsung SpinPoint

Данные диски позиционируются производителем как недорогое решение для мощных мультимедийных систем, RAID-массивов и серверов начального уровня. Диск поддерживает технологию NCQ и оснащен довольно стандартным для винчестеров марки Samsung функциями: *SilentSeek* для уменьшения шума за счет плавного перемещения головки, улучшенный двигатель *NoiseGuard* на бесшумных гидродинамических подшипниках, технология *ImpacGuard* предотвращения соударения головки о поверхность диска при транспортировке.

Винчестеры от Samsung далеко не все принимают всерьез. Причиной тому не самая высокая стабильность в работе и средние показатели скорости. Но модель *HD300LJ (SpinPoint T133S)* показала, что эти винты могут работать очень даже хорошо! Несмотря на средние показатели в игровом тестировании, при работе с офисными приложениями и в среде ОС Windows, жесткий диск повел себя очень достойно. Синтетические тесты показали отличные результаты как в случае с большими, так и мелкими файлами – налицо быстрое время доступа к диску и наилучшее время по скорости передачи дан-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Материнская плата:** ASUS A8N-SLI Deluxe
- **Процессор:** AMD Athlon 64 4000+
- **Кулер:** GlacialTech Igloo 7300
- **Видеокарта:** Radeon X850 XT PE 256M
- **Память:** Corsair XMS Xpert (1 Gbyte)
- **БП:** FSP Group Inc. FSP550-60PLN











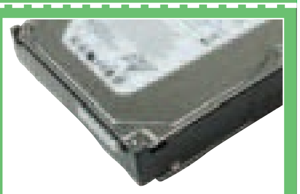
ВЫБОР РЕДАКЦИИ 2006

Seagate ST3250620AS

$108

Наличие 16Mb кэша не сделало диск быстрее, как ожидалось. Этот винчестер показал низкие результаты производительности практически во всех тестах. Единственный, где S3250620AS смог хоть как-то отличиться – тест на время загрузки игры Doom 3. Однако при работе с мелкими файлами скорость оказалась на достойном уровне, но этого слишком уж мало, чтобы поставить хорошую оценку. Удовлетворительно, и не более того. Если еще брать во внимание довольно высокую цену, то картина становится совсем грустной.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем накопителя (Gb)	250
Объем кэша (Mb)	8
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200
Интерфейс	SATA-II

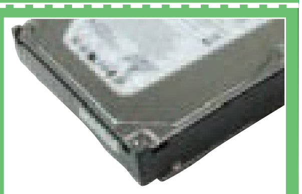


Seagate ST3250820AS

$97

Показатели вровень с предыдущей, они различаются лишь на загрузке самой игры Doom 3. Но мы говорим о различии в долях секунд. В тестах же результаты ничем не лучше и не хуже версии с 8Mb кэша – абсолютно одно и то же. И оба на последних местах. Лишь в Half-Life 2 они смогли посоревноваться, но так и остались на последних местах. Совершенно не конкурентоспособные модели. Однако если все-таки придется выбирать из двух моделей, несомненно выбрать стоит модель с 8Mb кэшем, а не 16Mb – та же производительность за меньшие деньги.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем накопителя (Gb)	250
Объем кэша (Mb)	8
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200
Интерфейс	SATA-II



Samsung HD300LJ

$115

Полюбившаяся нам модель. Синтетические тесты показали отличные результат работы как с большими, так и мелкими файлами, быстрое время доступа к диску и наилучшее время по скорости передачи данных. Абсолютный чемпион, если не считать небольшого отставания в игровых тестах. Посоревноваться с ним в показателях при работе с файлами может разве что модель от Hitachi, остальные же остаются далеко позади. У «Выбора Редакции» высочайшие характеристики и самая высокая цена – за качество придется немного переплатить, но винчестер стоит своих денег.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем накопителя (Gb)	300
Объем кэша (Mb)	8
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200
Интерфейс	SATA-II

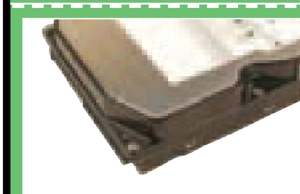


Samsung SP2004C

$84

Ничем не выдающийся "середнячок". Идеальный бюджетный вариант для тех, кто ограничен в средствах и не притязателен. Подходит для игр предыдущего поколения, хранения большого количества файлов, работы с мультимедиа. Больше напоминает старичка, которому хочется спокойствия и размеренности. Для тех же, кому хочется динамики и скорости, лучше будет добавить немного денег и купить что-то более интересное. Seagate ST3250820AS подойдет куда лучше – в той же категории "меньше 100$", а производительность выше на порядок.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем накопителя (Gb)	200
Объем кэша (Mb)	8
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200
Интерфейс	SATA-II



ных. Абсолютный чемпион, если не считать небольшого отставания в игровых тестах. Посоревноваться с ним в показателях при работе с файлами может разве что модель от Hitachi, остальные же остаются далеко позади.

Maxtor DiamondMax 10

Серию *DiamondMax 10,* к которой относится этот жесткий диск, назвать новой нельзя. Несмотря на это, *Maxtor 6V300F0* показал неплохой результат и готовность соперничать даже с новинками, использующими перпендикулярную запись. Сам жесткий диск оснащен двигателем на гидродинамических подшипниках и изготовлен по хорошо зарекомендовавшей себя технологии *RoHS Compliant Version*. Эта технология интересна в первую очередь тем, что поддерживает директиву *EC* о производстве устройств, безопасных для экологии. В частности, директива *RoHS* ограничивает использование в производстве свинца, ртути, шестивалентного хрома, кадмия, полибромистого бифенила и полибромистого дифенилэфира. Так что когда срок жизни устройства подойдет к концу, его можно смело использовать в качестве подставки для бабушкиного фикуса.

Maxtor 6V300F0 – хороший и шустрый винт. Такая характеристика родилась у нас во время тестирования, а по итогам еще и закрепилась. Средняя скорость чтения и записи для этого диска оказалась средней во всех отношениях. Он отстает от Seagate, но опережает остальных претендентов. Это при том, что **Maxtor** не использует перпендикулярную запись! Единственный из игровых тестов, где он проиграл, – это загрузка первого уровня Doom 3. Однако у него есть и куда более серьезные недостатки – например, высокая температура работы. К сожалению, это встречается почти во всех моделях от Maxtor, что нисколько не мешает хорошей и быстрой работе, надежной сохранности информации.

За цену в $95 покупатель получает отличный жесткий диск, надежный и быстрый, а в некоторых тестах обгоняющий Samsung. Он не настолько хорош, но разумный пользователь выберет именно его за оптимальное соотношение цены и качества.

Hitachi Deskstar

Диск с достаточно сложным названием *HDT722525DLA380* принадлежит к серии *Deskstar T7K250*, выпущенной в середине 2005 года. Результаты тестирования неоднозначны. Если при загрузке Doom 3 он оказался самым быстрым, то при загрузке Half-Life – показал самый худший результат. Еще одна любопытная особенность – это был единственный винчестер, у которого ско-







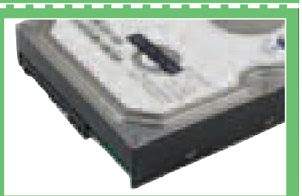


Maxtor 6V300F0

$95

Отличная модель, которой мы безоговорочно отдали награду "Лучшая Покупка". За цену в $95 покупатель получает отличный жесткий диск, надежный и быстрый, в некоторых моментах обгоняющий изделие от **Samsung**. Он не настолько хорош, чтобы быть совершенством. Понимающий пользователь выберет серию DiamondMax 10 именно за то, что мы называем соотношением цены и качества. Единственное, что расстраивает – это свойственная для всех дисков марки Maxtor шумная работа и высокая рабочая температура.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем накопителя (Gb)	300
Объем кэша (Mb)	16
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200
Интерфейс	SATA-II



Hitachi HDT722525DLA380

$110

Не получил свою награду, потому что совершенно не дружит с Half-Life 2 и в двух тестах откровенно отстал от лидера – Samsung. Вполне мог бы заменить Maxtor на месте "Лучшая Покупка", но подкачала завышенная цена при меньшем объеме. Модель, несомненно, хорошая и находится где-то посередине между моделями Maxtor и Samsung, но награды справедливо получили другие. Hitachi надо еще совершенствовать свои жесткие диски. Надо сказать, что два-три года назад эта компания выпускала самые быстрые и надежные винты.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем накопителя (Gb)	250
Объем кэша (Mb)	8
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200
Интерфейс	SATA-II



Western Digital WD4000KD

$180

Единственный в тестировании жесткий диск с объемом 400Gb. Работает почти идеально, только нагрев несколько пугает, но это объяснимо наличием четырех блинов по 100Gb. Производительность как в игровых, так и в офисных и мультимедиа приложениях на высоте. Единственное, что удручает – это цена. Будь она на $40 или $50 ниже, модель вполне могла бы стать лучшей покупкой. Но поскольку за качество и объем приходится серьезно переплачивать, эта модель остается выбором энтузиастов, которым не жалко тратить большие деньги на хорошее оборудование.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем накопителя (Gb)	400
Объем кэша (Mb)	16
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200
Интерфейс	SATA-II



Western Digital WD3200KS

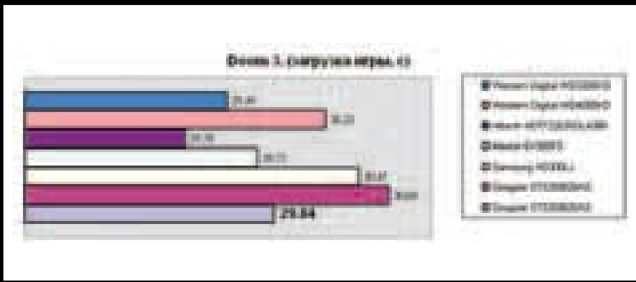
$127

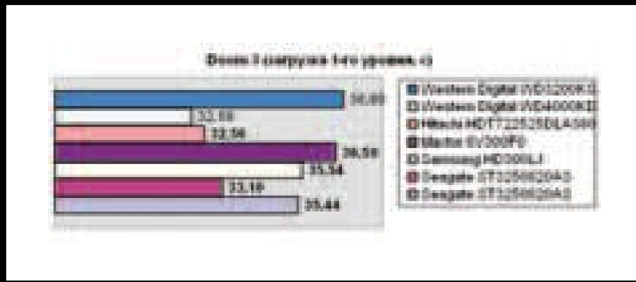
Очень похожа в тестах на своего предшественника. В некоторых тестах его даже обгоняет, но на запуске игровых уровней откровенно отстала. Так же хороший результат при работе с множеством мелких файлов. Цена на порядок ниже и нагрев значительно слабее по сравнению с WD4000KD. В общем, модель очень достойная, но не получила награду, потому что изделия от Samsung и Maxtor гораздо больше подходят домашнему пользователю. Да и стоимость WD3200KS на фоне остальных дисков кажется несколько завышенной.

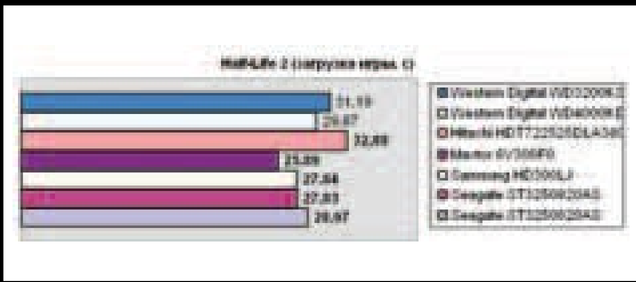
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Объем накопителя (Gb)	320
Объем кэша (Mb)	16
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200
Интерфейс	SATA-II

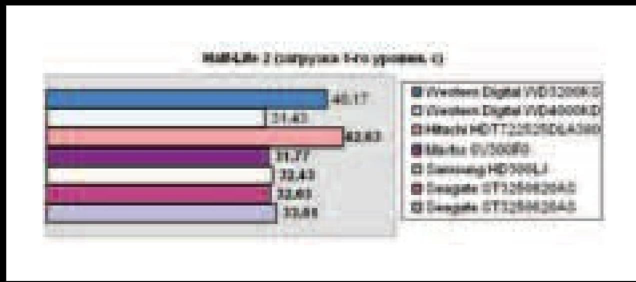


РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ DOOM 3 И HALF-LIFE 2









На заметку

Не стоит отождествлять понятие пропускной способности интерфейса реальной скорости передачи данных. Интерфейс – это бутылочное горлышко, определяющее максимально возможную скорость передачи данных от диска к контроллеру на материнской плате. Обычно она все же меньше скорости чтения данных с диска.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru)

рость чтения/записи малых блоков была ощутимо выше, чем больших. Надо сказать, что обычно бывает строго наоборот! Средняя скорость доступа у него заметно ниже, чем у Seagate и Maxtor.

Этот жесткий диск вполне мог бы заменить Maxtor на месте «Лучшая Покупка», но подкачала завышенная цена при меньшем объеме. Модель несомненно хорошая и находится где-то посередине между моделями Maxtor и Samsung, но награды справедливо получили другие.

Western Digital WD4000KD и WD3200KS

Очень серьезный винт. Хотя он и позиционируется производителем как решение для настольных ПК, скорее приближен к профессиональной среде. Эта серия одна из первых на рынке стала использовать четыре дисковых пластины (вместо трех стандартных), получив для этого совершенно новый корпус. Предыдущая модель этого же диска использовала контроллер интерфейс Serial-ATA 1,5 Gb/sec, однако Serial-ATA II уже перешла на контроллер со скоростью передачи данных до 3 Gb/sec.

WD3200KS значительно проще предыдущей модели. Использует, как и прежде, три дисковые пластины и точно такой же контроллер Serial-ATA 3 Gb/sec. Уступает по скорости предыдущей модели, но выигрывает тем, что более демократичен для домашнего пользователя. Правда, **Western Digital** всегда очень высоко оценивала свои продукты – жесткие диски от этого производителя стоят дорого. Тем не менее, производительность всегда оставалась на очень хорошем уровне.

Выводы

В результате тестирования все диски показали довольно близкие и, в общем, неплохие результаты. Каждый из протестированных дисков может занять место в корпусе современного компьютера. Среди представленных моделей явным и безоговорочным лидером стала модель Samsung HD300LJ. Она получила награду «Выбор Редакции» за превосходную скорость работы, низкие тепловые показатели и хорошую, но не превосходную, скорость при работе с играми. Награду же «Лучшая Покупка» получает жесткий диск от Maxtor за наилучшее соотношение цена/качество.

Тестирование двух винчестеров Seagate показало, что для игрового компьютера с SATA II увеличение кэша не дает прироста в производительности. Поэтому, если твой выбор падет на продукцию этой фирмы, можно смело сэкономить 300 рублей (приблизительно 10% от стоимости) и приобрести более дешевый ST3250820AS.

С другой стороны, те же диски фирмы Seagate выявили преимущества перпендикулярной записи. Как видно из диаграмм, их скорость оставляет позади всех конкурентов. Так что, если вам нужен скоростной диск – Barracuda 7200.10 подойдет как нельзя лучше.

ЗВУК ВОКРУГ

ТЕХНОЛОГИЯ 3D ЗВУКА В ИГРАХ

Богдан Глоба

Трехмерность, прежде всего, ассоциируется с графикой. Все уже давно позабыли спрайтовые двухмерные игры, им на смену пришли реалистичные шутеры, стратегии и симуляторы. Привыкли к ним быстро, потому что чем дальше, тем красивее становилась картинка. Ситуация не ограничилась только компьютерными играми – некоторые фильмы уже сейчас переводятся в трехмерный формат. Для их просмотра требуются специальные красно-синие очки. Трехмерный же звук появился намного позже, и технология его реализации мало известна простым геймерам. А поскольку нам с тобой хочется узнать как можно больше о том, чем мы пользуемся, – попытаемся разобраться в сути объемного звука.

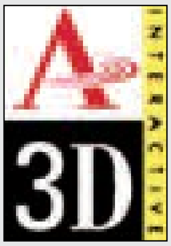
Объемный звук – понятие не совсем однозначное. Им можно назвать как простое стерео, так и surround sound – технологию, реализованную в любом домашнем или профессиональном кинотеатре. На самом же деле трехмерный звук – это, в первую очередь, позиционируемый звук. Говоря простыми словами, это звук, направление которого можно легко определить. Например, играя в тот же ***Quake 4***, понимаешь, откуда именно слышны выстрелы и с какой стороны кричит товарищ по команде.

Реализовать правильный трехмерный звук сложно. Технология основывается на том, что человек отлично воспринимает источники слева и справа, а с остальных направлений – намного хуже. Вдаваться в сложные законы психоакустики мы не будем, скажем лишь, что все они основываются на серьезных математических алгоритмах. Стоит отметить, что, вопреки общественному мнению, трехмерного звучания проще всего добиться не на дорогой системе 5.1, а в наушниках! Вся сложность заключается в зоне звучания – чем дальше от источника, тем больше появляется искажений и посторонних шумов. Сложнее всего со стереосистемами. Две колонки не могут обеспечить по-настоящему объемный звук, кроме того, у разных пользователей они расположены на разном расстоянии. Говорить про объемное звучание в такой системе можно только в том случае, если колонки обеспечивают высочайшее качество звука и находятся на оптимальном расстоянии от слушателя. С 5.1 (а уж в 7.1 и подавно!) все становится гораздо проще – в несколько раз увеличивается зона звучания, а степень искажений сводится к минимуму. Но как уже было сказано выше, никакая акустика не сможет соперничать с хорошими наушниками.

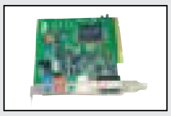
В них органы слуха воспринимают чистый звук без искажений и посторонних шумов. А потому более оправдано играть в наушниках. Только в них на 99% можно определить, откуда сейчас выбежит противник!

Теперь о программном обеспечении. Интерфейс *DirectSound3D* из пакета ***DirectX*** сам по себе умеет не так уж и много. Каждому источнику звука в игре присваивается набор характеристик: громкость, радиусы ближней и дальней зоны. Потом эти параметры регулируются в зависимости от положения персонажа в игре. Но только DirectSound3D в играх практически не используется – куда большей популярностью пользуется *EAX* от компании **Creative**. Эта технология учитывает особенности окружающей среды, формируя звуковую картину помещения после расположения звука относительно игрока. Интересно, что EAX не рассчитывает звук в реальном времени, а использует уже готовые профили.

Любая технология трехмерного звучания находится в стадии бесконечной доработки и даже сейчас далека от идеала. Дорогая акустика и хорошая звуковая карточка с аппаратной поддержкой EAX стоит довольно дорого, зато обеспечивает высочайшее качество звука. Для игры же будет достаточно наушников и звуковой карточки среднего ценового диапазона. Продемонстрировать всю силу объемного звучания такая система не сможет, но свою долю трехмерности все-таки ухватит...



Технология *A3D* первой прославилась аппаратной поддержкой объемного звучания. Она сыграла практически ту же роль в становлении трехмерного звука, что и *Glide* в развитии графических систем. Версии 1.x были похожи на *DirectSound3D*, но при этом обладали улучшенной дистанционной моделью для более реалистичной передачи эффектов. Версия 2.0 пополнилась технологией *Wavetracing*, которая позволила существенно повысить качество. Просчет сцены осуществлялся в реальном времени.



***Q3D* – еще одна интересная технология создания трехмерного звука. Обеспечивает достаточно реалистичный звук и при этом потребляет значительно меньше вычислительных ресурсов, чем тот же *EAX*. Эта технология предоставляет не так много возможностей, но все основные функции она обеспечивает. Широкую поддержку со стороны игровых разработчиков Q3D так и не получила.**

НЕТ В МИРЕ ИДЕАЛА!



Есть мнение, что именно DirectSound3D вместе с EAX обеспечивают идеальный звук. Союз Creative и Microsoft уверенно набирает обороты, а результаты сотрудничества внедряются везде, где только возможно. Преимуществ у дуэта масса, но есть и недостатки: плохой расчет звука вертикальной направленности (снизу и сверху) и отсутствие просчета в реальном времени. Технологии DirectSound3D и EAX поддерживается подавляющим большинством игровых разработчиков.

CREATIVE X-FI ELITE PRO
НАСТОЛЬНЫЙ ЗВУК

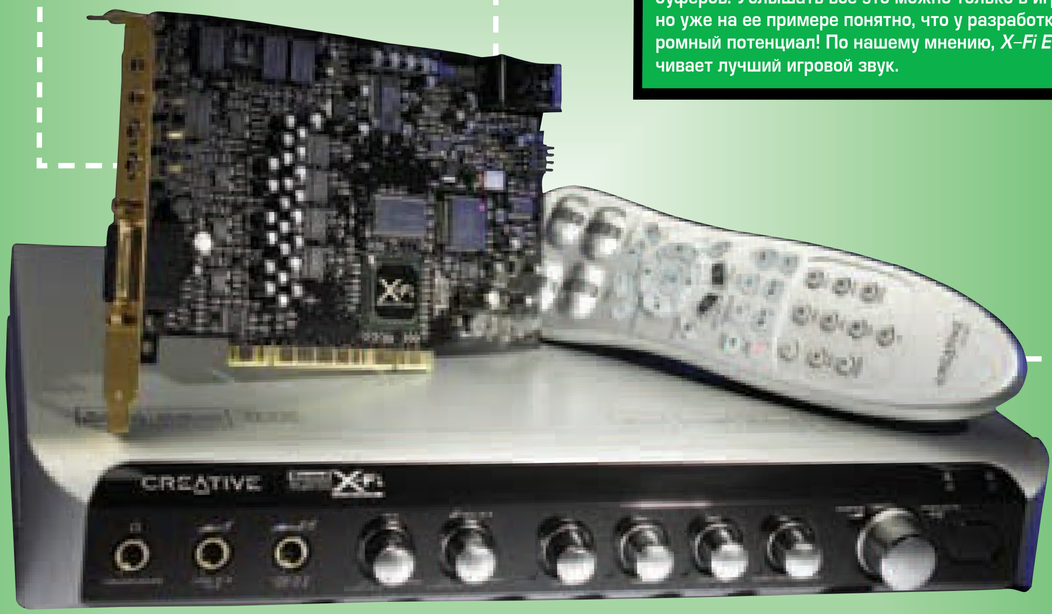
Текст: Богдан Глоба

Помни

X-RAM – набортная память звуковой карты. В отличие от старых карточек, новинка использует 64Mb памяти для хранения или кэширования звуков в играх для того, чтобы не загружать центральный процессор.

Играй

В одном из самых важных для нас режимах – игровом – карта активирует поддержку *EAX4* и *EAX5*, а также 128 звуковых буферов. Услышать все это можно только в игре ***Battlefield 2***, но уже на ее примере понятно, что у разработки **Creative** огромный потенциал! По нашему мнению, *X-Fi Elite Pro* обеспечивает лучший игровой звук.



Слушай

Внешний усилитель звука. С передней панели можно управлять эффектами *EAX*, включать функцию *24-bit Crystalizer* для повышения качества звука, втыкать разнообразные штекеры от наушников, микрофона, цифрового винилового проигрывателя.

Смотри

Без пульта дистанционного управления никуда! Настольный компьютер должен в равной степени уметь проигрывать музыку, воспроизводить DVD и обладать удобным интерфейсом управления – например, пультом. Из кнопок: все самое необходимое для работы с мультимедиа.

СПЕЦИФИКАЦИИ

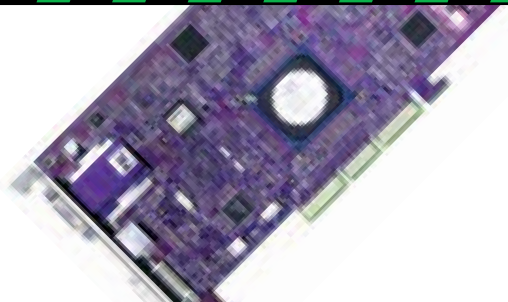
- Чип: Creative X-Fi Xtreme Fidelity
- ЦАП: 24-bit/192 kHz
- АЦП: 24-bit/96 kHz
- Количество каналов: 4096
- Память: 64Mb локальной памяти X-RAM
- Количество колонок: 7.1
- Аналоговые входы: miniJack (4-pin) Line-In совмещенный с Mic-In и S/P DIF, 2 Mic-In (1/4" Jack) с контролем громкости, линейный вход RCA (stereo)
- Интерфейс: PCI 2.1
- Пульт ДУ: Есть
- Аналоговые выходы: miniJack (stereo) и 2 miniJack (4-pin) для подключения 7.1 колонок Creative или 5.1 от других производителей, выход на наушники с контролем громкости
- S/PDIF: 24-bit/96 kHz
- Отношение сигнал/шум: 116 dB(A)
- Поддержка EAX: EAX, ADVANCED HD, EAX ADVANCED HD 5.0
- Поддержка API: Microsoft DirectSound, DirectSound3D, EAX ADVANCED HD, ASIO 2.0,
- Цена: 320$

Переключай режимы!

Утилита ***Mode Switcher*** позволяет переключаться между игровым и развлекательным режимами для создания музыки. И это не маркетинговые уловки! Настройки действительно различаются, как различается и звук. Развлекательный режим имитирует домашний медиацентр, но в настройках S/PDIF отсутствует частота 44.1KHz – только 48KHz и 96 KHz. Странный просчет. В игровом режиме активируется поддержка 128 звуковых буферов и снимается нагрузка с процессора. При выборе *Audio Creation Mode* пользователю выводятся все существующие параметры звуковой карточки для самостоятельной настройки.

Текст: Богдан Глоба

Купить и собрать компьютер своими руками – полдела. Еще нужно установить операционную систему и правильно ее сконфигурировать. Это уже сложнее, потому что далеко не каждый знаком с тонкостями настройки тех или иных функций компьютерного оборудования, например – видеокарты.



НАСТРОЙКА ДРАЙВЕРА NVIDIA FORCEWARE 90

Производительность компьютера в играх напрямую зависит от скорости работы видеокарты. Приподнять планку можно различными способами, в первую очередь – средствами драйвера. Тому, кто лишь недавно стал обладателем карточки класса hi-end, хочется видеть на экране монитора сказочно красивое изображение. И если владельцы ускорителей прошлого поколения могут смириться со средними настройками графики, то геймеры с платами серии *NVIDIA GeForce 7800* и выше – никогда! И вполне обоснованно: выкладывая немалые деньги, хочется получить максимум производительности при идеальном качестве картинки.

Первое, к чему стоит обратиться после установки новой видеокарты от **NVIDIA**, – это к драйверу. Он должен быть самой последней версии и желательно сертифицирован **Microsoft** (обозначается как WHQL). Если ты еще не обновил драйвер, срочно заходи на **www.nvidia.ru** или возьми его с нашего диска! С версиями раз на раз не приходится – то, что на ура работало с драйвером 91.27, может замедлить работу 91.31. Если замечаешь такие неприятности, лучше откатиться на старый драйвер и работать с ним. Надо сказать, что каждая из версий специфична. К примеру, один прорисовывает отличные тени, но местами немного замыливает текстуру, другой слишком медленный, а третий справляется со всеми задачами на ура, но с завидной периодичностью выкидывает из игр. Случается всякое, и рассматривать каждый драйвер на предмет совместимости с конкретным оборудованием нужно отдельно.

Настройки видеокарты одинаковы для всех серий драйверов ***Forceware***. Получить к ним доступ можно через свойства рабочего стола Windows. Уже в NVIDIA Control Panel нужно выбрать один из трех доступных разделов и работать непосредственно с ним. В первую очередь нас интересует производительность в 3D. В разделе «Параметры 3D» есть лишь одна строка «Внешний вид». Чуть выше – опция «Стандартный вид», которая одним кликом легко изменяется на «Расширенный вид». После этого появится раздел «Управление параметрами 3D», а если у тебя стоит программа ***RivaTuner*** с активированной опцией разгона, то к нему добавится еще и «Производительность». Об этом позже.

Приступим к регулировке настроек изображения. Снимаем отметку с пункта «Настройка согласно 3D-приложению». Не стоит доверять программе, куда лучше установить самому один из трех режимов: производительность, баланс или качество. Тут уже все зависит от производительности видеокарты – на дорогих и быстрых платах нужно делать упор на качество; в случае с бюджетными вариантами лучше выбрать производительность. Для большинства геймеров подходит третий вариант «баланс», где приемлемое качество изображения обеспечивается не в ущерб производительности системы.

Теперь о расширенном режиме настройки драйвера. Если ты не разбираешься в тонких графических настройках, то лучше убрать



Видео и телевидение
Самая первая опция, которую можно выбрать. Все настройки в ней индивидуальны и требуют серьезного подхода. Сложно посоветовать что-то определенное, разве что не перегибать палку в стремлении сделать изображение ярче или насыщеннее при просмотре видео.



Дисплей
Вторая опция, в которой так же легко ориентироваться. Совет тот же, что и для параметров видео: не переборщить. Обладателям мониторов с жидкокристаллической матрицей нужно работать в максимально возможном разрешении экрана и с максимальной частотой обновления.

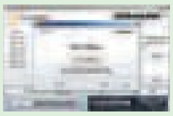


RivaTuner
Одна из самых серьезных программ для настройки и оптимизации видеокарт от ***NVIDIA***. Название идет от известной карты *Riva TNT*. Программа не для новичков, в ней есть множество скрытых настроек, скриптовых сценариев и встроенных утилит. Пользоваться следует очень осторожно!

галочку с «Показать дополнительные функции». Останутся четыре основные опции, которые просто надо настроить. Вертикальную синхронизацию изображения (в драйвере «вертикальный синхроимпульс») лучше отключать всегда. Закладка «Программные настройки», как и в предыдущих версиях, отвечает за индивидуальную настройку каждой игры. Функция бесполезная, а потому двигаемся дальше.

Производительность. Для начала загружаем с нашего компакт-диска программу RivaTuner, устанавливаем и ждем построения базы. Далее на закладке Main ищем Driver settings – Customize – System settings. В появившемся окне выбираем No и отмечаем галочкой Enable driver-level hardware oveclocking. Жмем ОК, закрываем программу и возвращаемся обратно к настройке драйвера видеокарты.

Отныне в разделе «Параметры 3D» появится доступ к функции повышения тактовых частот ядра и памяти. Зачем это нужно? Интересный вопрос. Как правило, для разгона. Помни, что все операции с повышением частоты ты делаешь на свой страх и риск. Хотя все не так страшно. В случае перегрева или превышения максимально возможной частоты современное оборудование не взрывается и не кипит, а просто отключается. Но все же лучше быть осторожным.



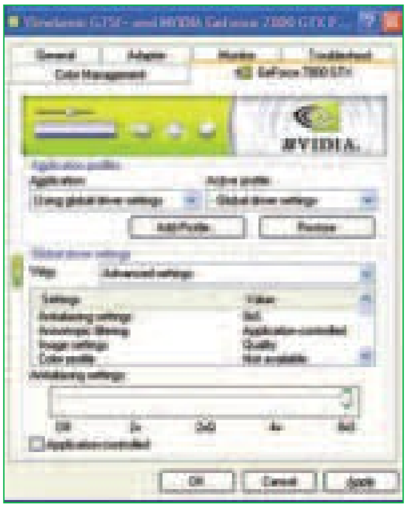
СОВЕТ

После каждого обновления драйверов видеокарты лучше проводить ряд тестов и сравнивать их с результатами предыдущих. Таким образом, можно сразу понять – нужно ли останавливаться на этом варианте. Еще один совет можно дать по поводу игр. Не поленись покопаться в тонких настройках самой игры, зачастую именно в них кроется причина медленной работы видеокарты. Например, на слабых карточках нельзя выставлять анизотропное фильтрование текстур и полноэкранное сглаживание (антиалиасинг).

Убедись, что включена опция «Всегда вращать вентилятор на максимальных оборотах» и приступай к повышению частот. Это можно делать вручную, а можно с помощью функции автоматической настройки. Выбрав нужную частоту, нажми «Тест». Теперь можно оставить новые частоты в памяти драйвера или вернуться к стандартным после перезагрузки компьютера. Специально для этого существует одноименный пункт с галочкой.

В панели управления Windows есть NVIDIA nView Desktop Manager - небольшое приложение к драйверу ForceWare, активирующее некоторые интересные визуальные эффекты в Windows XP/2000. Так, всем известная функция драйверов NVIDIA с прозрачными окнами включается именно оттуда. Здесь же можно изменить и запомнить положение диалоговых окон. Некоторые визуальные эффекты требуют весьма мощной видеокарты – не следует забывать об этом!

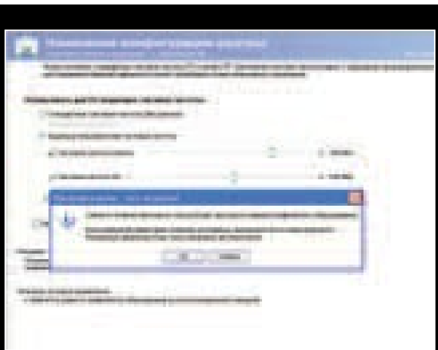
Если потратить час-два на изучение функций видеокарты и правильную настройку драйвера, можно поднять производительность в играх на 10-15 кадров. И совершенно не обязательно использовать хитроумные утилиты, разгонять ядро с памятью и читать научные труды тестеров в сети Интернет. Поверь, все намного проще, чем кажется.



В версии 91.28 драйвера разработчики NVIDIA добавили функцию постобработки шумов, возможность повышения четкости изображения, улучшили алгоритм обработки видео и деинтерлейсинга, а также обеспечили совместимость со сторонними MPEG-2 декодерами.

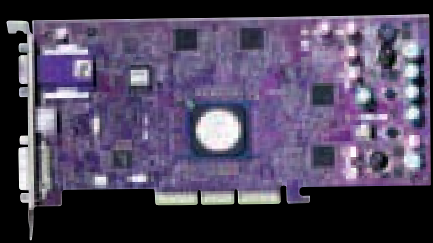


Версия Forceware с поддержкой стереоизображения интереснее. При игре в *Counter Strike* появляется реальный лазерный прицел. Для игры в стереорежиме нужны специальные очки. Принцип работы таких очков прост. Стекла, которые имеют возможность при поляризации затемняться, попеременно закрывают то один, то другой глаз. В это время на экране монитора поочередно демонстрируются картинки для левого и правого глаза. При этом используется эффект «памяти» сетчатки глаза. То есть, на самом деле изображение формируется на мониторе, а человек просто смотрит на него через очки. У некоторых моделей есть также маленькие встроенные наушники.



Тестирование

После любых изменений в настройках всегда нужно измерить производительность. Существует большое количество пакетов, с помощью которых можно понять – возымела действие смена версии драйвера или нет. Синтетические тесты – это хорошо, но куда логичнее использовать игры.



Видеосистема

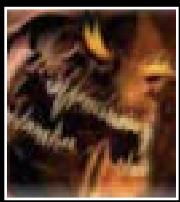
Драйверы *NVIDIA 90* поддерживают все предыдущие карты, начиная с GeForce 2 MX. Но самые интересные функции есть только на платах последнего поколения. Не стоит удивляться, если на стареньком графическом процессоре нет поддержки 8-проходной анизотропной фильтрации.



Ты попал на ТВ!

Для подключения компьютера к телевизору нужно не только отыскать на видеокарте TV-out, но и выполнить настройку драйвера. Потребуется также выбрать режим работы телевизора (зеркалирование, расширение, видеоналожение).

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Здравствуй, наш любимый читатель! Осень, школа, институт – пора хитовых игровых новинок и великой массы сопутствующих проблем. Присылай вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме, а мы обязательно постараемся тебе помочь. Отныне в ответ на каждое письмо будет высылаться уведомление о доставке.

Q **Привет! У меня тройка вопросов.**
1. Расскажите, пожалуйста, про шину *PCI-E*. (какие карты поддерживает, какая мама нужна и в чем преимущества по сравнению с *AGP*).
2. Разрешите старый вопрос. Какой процессор лучше для игр: Athlon или Celeron?
3) Все ли игры в будущем будут совместимы с Physx?
ExFeaR

A Привет! А у нас три ответа.
1. Рассказу о шине *PCI-Express* можно посвятить целую статью, поэтому я ограничусь лишь кратким описанием основных моментов. PCI-Express – это интерфейс третьего поколения, который призван заменить *PCI*, *PCI-X* и AGP. Чтобы удовлетворять различным потребностям в потоке данных для разных системных компонентов, PCI-Express может состоять от 1-й до 32-х «полос». Однополосное соединение 1X дает 250МБ/с выделенного трафика в каждом из направлений, чего должно хватить для звуковых карточек, сетевого оборудования и дисковых контроллеров, но будет недостаточным для графики. Чтобы заменить AGP, PCI-Express использует шестнадцатиполосное соединение 16X, дающее поток 4ГБ/с в обоих направлениях. Это гораздо больше, чем 2.1ГБ/с на AGP 8X! Хотя соединения 4X и 8X также допустимы, для персональных компьютеров наиболее популярными являются 1X и 16X. Также, PCI-Express позволяет использовать 2 видеокарты, работающие как единое целое, для повышения производительности. Примером этого служат технологии *SLI* от **nVidia** и *CrossFire* от **ATI**.
2. Все просто. Процессоры *Athlon* и *Celeron* сравнивать просто нельзя, это процессоры разных категорий.
3. Технология *PhysX* компании **AGEIA** предназначена для просчитывания реальной физики в играх и профессиональных приложениях. Аппаратно просчитывать объекты должен не процессор или графический чип, а специальный контроллер. Он может быть как интегрирован на видеокарту, так и продаваться отдельно. Вероятнее всего, в будущем большинство игр будут разрабатываться с использованием данной технологии.



Q **Привет, меня зовут Санек. В последнее время мой компьютер довольно странно реагирует на перегрев. Конфигурация компьютера: *Celeron 2.80 GHz*; 512Mb ОЗУ; *NVIDIA GeForce FX 5200 128Mb*; HDD 80Gb. История моя такая: компьютер быстро нагревается, сначала видеокарта, а затем и материнская плата. Начинает моргать дисплей монитора, после пары-тройки таких «морганий» ПК сам перезагружается. Но не факт, что он нормально включится после перезагрузки. Либо включится, но настройки видео будет стоять «по умолчанию», либо вообще зависнет по середине загрузки Windows. Где, по-вашему, проблема? Это перегрев видеокарты или «глюк» материнской платы?**
Заранее спасибо.
С уважением, Александр.

A Привет, Александр!
Полагаю, что у тебя серьезные проблемы с охлаждением системы в целом. Необходимо разобраться в причинах перегрева и устранить их. Возможные причины перегрева:
* завышенные частоты ядра процессора или памяти видеокарты;
* завышенные частоты главного процессора и оперативной памяти;
* проблемы в кулерах охлаждения, возможно, следует очистить вентиляторы и радиаторы от пыли.
Обязательно установи утилиты для отслеживания температуры, напряжения (!) и скорости вращения кулеров на видеокарте и материнской плате. Несколько таких утилит можно найти на нашем компакт-диске. Помни, что перегрев может стать причиной полного отказа работы оборудования. Например, на видеокарте может пострадать один из чипов памяти, что также может являться причиной проблемы.

Q **Здравствуйте, дорогая редакция! У меня есть пару вопросов:**
1. У меня стоит видеокарта *NVIDIA GeForce 6200*. Посетив вот этот сайт (http://myforum.net.ua/lofiversion/index.php/t6060.html), я нашел, как разогнать видеокарту с помощью прошивки BIOS. Скажите, реально ли это, если да, то напишите поподробнее, т.к. я не очень разбираюсь в этом.
2. Будут ли выпускать еще видеокарты под AGP?
Пожалуйста, ответьте на эти вопросы, это очень важно!
С уважением, ваш постоянный читатель.
M!nn!X.

A Привет!
Отвечаем. Первые партии GeForce 6200 были сконструированы на том же чипе, что и *GeForce 6600 GT (NV-43)*. Разница была только в том, что на 6200 чип урезали и занижали частоты. Если у тебя видеокарта на базе чипа NV-43, то руководство по модификации видеокарты по ссылке подойдет. Хочется напомнить, что такого рода процедуры довольно рискованны и могут привести к отказу оборудования. Замена BIOS также снимает гарантию на видеокарту, и если уж она сломается – пеняй на себя.
2. Видеокарты AGP уже отживают свой век. Их производство сворачивается и скоро прекратится совсем. Современные видеокарты под AGP до сих пор выпускает **Gigabyte**.

Q **Привет, уважаемый журнал! У меня возникла такая проблема. Я 2 месяца назад купил винт (*Seagate 160Gb IDE*), так вот, на нем периодически загибается какая-нибудь папка! Например, захожу в папку games и вижу, что директория с игрой Doom3 весит не положенные 3.5Gb, а все 17Gb! При этом там есть папки и файлы, названия которых состоят из букв, цифр и квадратиков. Что это, и как с этим бороться? Очень прошу, ответьте!**
Искренне Ваш, Night_Demon.

A Привет! Напрямую почтой мы не отвечаем, а вот на страницах журнала – запросто! Есть несколько возможных причин:
* в файловой системе есть ошибка, рекомендую проверить жесткий диск утилитой ***Norton Disk Doctor*** или стандартными средствами проверки Windows;
* диск нуждается в полном форматировании;
* вирус;
* неисправность жесткого диска, для проверки физической работы устройства попробуй утилиту ***Disk Diagnostic*** из состава комплекса ***SeaTools*** (**www.seagate.com/support/seatools/index.html**);

* неправильная установка джемперов (перемычек на жестком диске).

Q **Привет, парни! С моим компом что-то не так. В некоторых играх с изображением какие-то ошибки! Например, в Oblivion изображение все белое, редко появляются только какие–то очертания объектов. В остальных играх также. Моя конфигурация: *Pentium 4 3.00Ghz*; 512Mb памяти; *ASUS RADEON 9200 SE 128Mb*. Очень прошу ответить! Не обязательно печатать в журнале, просто по-дружески прошу, напишите на мыло.**

ЗАРАНЕЕ СПАСИБО!
Всегда ваш SERJo

A Здрасьте!
Не хочу расстраивать, но на письмо по электронной почте не ответим, исходное сообщение немного отредактируем и сократим, да и еще в журнале опубликуем! Все дело в видеокарте. Современные игры написаны с поддержкой самых современных технологий (пиксельные или вершинные шейдеры 2.0). В таких условиях *Radeon 9200* выдавать правильное изображение попросту не может. Возможно, в некоторых играх эту проблему получится решить, выставляя самые низкие настройки графики. Попробуй, конечно, еще поэкспериментировать с версиями драйверов, но **ATI** уже давно в новых релизах ***Catalyst*** не поддерживает твою видеокарту.

Q **Здравствуйте!!! Хватит ли мне обычного gprs–соединения (если скорость максимальная 115,2 Кбит/с, а при закачке колеблется между 1 и 3 Кбит/с) для установки *Sin* или *Half–life 2*?**

A Привет!
Установить, наверное, получится. Лучше начинать прямо сейчас, тогда до Нового года, может, и успеешь. С такой скоростью установка игры будет длиться пару месяцев. Сколько на это уйдет денег со счета, лучше и не говорить.

Q **Привет, мой любимый журнал! Помогите мне решить две проблемы. Уже почти месяц я мучаюсь, когда включаю компьютер. В то время, когда должно открываться загрузочное окно, в левом верхнем углу экрана два раза мигает белая черточка, а далее выдается «синий экран смерти», где я могу разобрать только «a wait operation a ttach process or yield was attempted from a DPS routine». Тем самым после двух-трех раз перезагрузок, он включается. Друзья говорят, что это из-за блока питания. Если это так, то посоветуйте, пожалуйста, какой блок лучше покупать.**
Еще я большой поклонник *The ELDER Scrolls*,а *Oblivion*, который у меня притормаживает. Что мне нужно поменять или как разогнать компьютер, чтобы все летало? Конфигурация компьютера: *Asus PYP800–X*, Pentium 4 3,00GHz, *ATI Radeon 9600*, 512Mb Ram. Очень жду ответа.

Заранее благодарен.
Казанцев Дмитрий.

A Здравствуй, Дмитрий!
1. По первому вопросу ничего определенного сказать не могу, т.к. недостаточно подробное описание проблемы. Но рекомендацию по БП дать могу. По соотношению цена/качество оптимальным вариантом являются блок питания стоимостью от 100$ (например, **PowerMan**).
2. Чтобы все «летало», надо нарастить объем оперативной памяти до 2Gb, срочно поменять видеокарту на более мощную. Как вариант – на *GeForce 7800 GS*, и это минимум! Нормально поиграть можно и с 1Gb оперативной памяти и видеокартой на базе *GeForce 6600 GT*. Правда, не при максимальных настройках графики.

Q **Здравствуйте!**
У меня стоят *2x256Mb Kingmax Elixir DDR400 PC-3200 Dual Channel (MPXB62D-38KT4)*, мат. плата *Gigabyte GA–8IPE1000*. Хочу приобрести еще 2 по 256, чтобы все 4 работали в двухканальном режиме. В описании к матери указано: If you install four memory modules at the same time, Dual Channel will operate only when those modules have the same memory size and type. Если по-русски, нужны 2 планки по 256Mb от любого производителя или только точно такие же? Какая видеоплата лучше для AGP по производительности: *X800GT/GTO* или *X800XL*? Заранее спасибо, Александр.

A Здравствуй, Александр!
Для корректной работы памяти в режиме *Dual Mode* нужны 4 абсолютно одинаковые планки. Это принципиально, ибо тайминги у памяти другой модели могут отличаться. По видеокартам. Несомненно, более производительное решение – это Radeon X800XL, но оно не оправдает разницы в стоимости по сравнению с X800GT/GTO.

Q **Привет. У меня проблема. Когда я начинаю играть, монитор гаснет, а системник работает. Когда просто смотрю фильмы или работаю – все в порядке. Подскажите, что мне делать. Заранее спасибо.**

Костя Овечкин

A Привет! Сложно так сказать. Попробуй переустановить драйверы видеокарты и монитора. Также проблема может заключатся в **DirectX** – установи последнюю версию.

Q **Здравствуйте, многоуважаемые железячники журнала «PC ИГРЫ». Помогите мне, у меня проблемы с ОС. Однажды я удалил с компьютера приложение *Windows (XP Home Rus)* *Microsoft.NET Framework* через компонент Установка и удаление программ. После этого каждый раз при загрузке ОС стали появляться назойливые сообщения об ошибке инициализации данного приложения. Я установил его заново с компакт–диска, но сообщения не исчезли – их только больше. Как запретить Windows автоматически загружать это приложение или как другим способом ликвидировать эту ошибку?**
Заранее спасибо.
P.S. Буду крайне признателен, если Вы ответите на мой вопрос на страницах журнала, т.к. инет посещаю нечасто и могу пропустить его на форуме.

С уважением, SAP.

A Привет, SAP!
Ты можешь запретить автозагрузку программ и библиотек, вызывающих ошибку приложений. Для этого воспользуйся настройкой системы (кнопка Пуск – стока Выполнить – напиши «msconfig»), в запустившемся окне убери галочки с тех приложений и библиотек, которые вызывают ошибку. Ищи там упоминание о Microsoft.NET Framework.

Q **Привет, уважаемый журнал! Помогите, хочу купить процессор *AMD Athlon 64 3200+*. Остальная конфигурация: *Radeon X800 GTO PCI-E, HDD Barracuda 7200.8 250Gb IDE, DDR-333 512Mb Kingmax, БП Best Power LC-B300ATX*. Посоветуете, пожалуйста, какую мне нужно купить материнскую плату и кулер, чтобы не переходить на *DDR2* и не пришлось менять мой HDD. И еще нужно ли мне менять БП.**

A Привет, уважаемый читатель!
Если условием является сохранение памяти формата *DDR*, то и процессор, и материнскую плату следует выбирать под *Socket 939*. По соотношению цена/качество рекомендую обратить внимание на материнскую плату *ASUS A8N5X* или более производительное решение *ASUS A8N–E* на базе чипсета *nForce 4 Ultra*. Также понадобится поменять блок питания на более мощный (350 Ватт минимум). Но так или иначе твоя память будет ограничивать быстродействие системы – лучше сменить ее на *DDR-400 PC3200*. Это будет самым недорогим и оптимальным вариантом.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

ФРЭНК КЛЕПАКИ



НАМ ПЕСНЯ СТРОИТЬ И ЖИТЬ ПОМОГАЕТ

Известные дизайнеры, продюсеры и программисты у всех на слуху. Питер Молине (Peter Molyneux), Сид Мейер (Sid Meier), Билл Ропер (Bill Roper), Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), Мишель Ансель (Michel Ancel) – их знает каждый. А вот о композиторах почему-то вспоминают редко, хотя музыка во многом определяет дух игры. Сегодня у нас в гостях талантливый звукорежиссер и композитор Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki). Возможно, это имя тебе не знакомо, но потрясающие саундтреки мастера ты наверняка слышал. Ведь его музыка звучит почти во всех эпизодах *Command & Conquer*!

PROFILE

ПОЛНОЕ ИМЯ:
Фрэнк Клепаки

ДАТА РОЖДЕНИЯ:
25 мая 1974 года

МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ:
Лас-Вегас, штат Невада

ОБРАЗОВАНИЕ:
Университетское

ЭКСПЕРТ В:
Работе со звуком и музыкой

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА:
Книг не читает, только журналы и руководства пользователя

ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ:
X-Men 3 (Люди Икс 3)

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА:
Star Wars: Empire at War

ОБЫЧНО ОДЕТ В:
Футболку и джинсы

НИКОГДА НЕ НОСИТ:
Костюм, если только обстоятельства не требуют

ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ:
Жену, семью, друзей, работу и поклонников

ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ:
Идиотов и бюрократию

PC ИГРЫ: Фрэнк, мы уже вкратце представили тебя читателям, но хотелось бы услышать из твоих уст, кто ты и чем занимаешься?
Фрэнк Клепаки (далее – Ф.К.): Я композитор, дизайнер звука, продюсер и музыкант. Пишу музыку для телепередач, фильмов и видеоигр, продюсирую группы, а иногда и сам выступаю на сцене.

PC ИГРЫ: Когда ты начал свою музыкальную карьеру и как вообще попал в игровую индустрию? Какой проект стал твоим «первенцем»?
Ф.К.: На самом деле в индустрию электронных развлечений я попал едва ли не раньше, чем начал профессионально заниматься музыкой. В 1990 году меня приняли на должность тестера в **Westwood Studios** (*компанию, подарившую нам серию Command & Conquer – прим. ред.*), там я познакомился со звукорежиссером. Тогда я уже пытался что-то сочинять и дал ему послушать несколько треков. Видимо, работы оказались не так уж плохи, поскольку сразу после окончания ВУЗ'а эта студия предложила мне место в отделе по работе со звуком. В первые три месяца для меня даже устроили специальные курсы повышения квалификации. Так все и «завертелось», а первой игрой, в которой прозвучала моя музыка, стала ***Dragonstrike*** для приставки NES.

PC ИГРЫ: С каким послужным списком ты подошел к работе над *Command & Conquer*? Над какими проектами этой серии работал?
Ф.К.: До C&C я успел записать саундтрек для ***Dune 2***, сочинить музыкальное сопровождение для упомянутой Dragonstrike и проделать огромную работу над адвенчурой ***Legend of Kyrandia 3*** (вышла в 1994 году). С этого проекта мы перешли на новую технологию звукозаписи, взяв на вооружение файлы формата .wav вместо устаревшего fm-синтеза. Саундтрек для первой части C&C мы создавали уже по новаторской в то время методике.
Моя музыка звучит во всех вышедших эпизодах серии кроме ***Command & Conquer: Generals*** и ***Command & Conquer: Generals – Zero Hour***.

PC ИГРЫ: А как ты определяешь, подходит ли игре тот или иной музыкальный стиль?
Ф.К.: Мне нужно лишь почувствовать проект, и осознание приходит само собой. Но проникнуться игрой, «вжиться» в нее не так-то просто: «моменту истины» предшествуют встречи с дизайнерами и продюсерами, а также долгие часы тестирования.

PC ИГРЫ: Откуда ты черпаешь вдохновение? Может быть, у тебя есть персональная муза?



Фрэнк полностью отдается работе, не замечая ничего вокруг.

Ф.К.: Обычно вдохновляет сама игра, хотя повлиять на мое настроение и, следовательно, на музыку может вообще что угодно, например, фильм или выступление какой-нибудь группы.

PC ИГРЫ: Сколько дней (месяцев, лет) уходит на запись полного саундтрека?
Ф.К.: В общей сложности обычно набирается несколько месяцев.

PC ИГРЫ: Скажи, у тебя есть любимые проекты, над которыми было действительно приятно работать, и бывают ли откровенно скучные, неинтересные игры?
Ф.К.: Любимых у меня много, к ним относятся все части C&C и Dune, очень приятно было работать над ***Blade Runner***, ***Eye of the Beholder 2*** и ***Pirates: The Legend of Black Kat***. Но пиком своей карьеры в игровой индустрии на данный момент я считаю ***Star Wars: Empire at War*** – это что-то невероятное! Сейчас с огромным удовольствием готовлю саундтрек к аддону ***Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption***. Откровенно скучных игр мне, к счастью, не попадалось, но все проекты разные, к одним музыку подобрать проще, к другим – сложнее. Например, ***Order of the Griffon*** от студии **Turbo Graphix** оказалась той еще головной болью: разработчики использовали крайне неудобную систему воспроизведения звука, поэтому пришлось помучаться. Ну да ничего, попотели изрядно, но справились.



Даже дома на диване Фрэнк не снимает стильные очки.



Клепаки можно встретить не только в студии, но и в модном ночном клубе.

PC ИГРЫ: Ты всегда пишешь музыку «с нуля»? Или иногда заимствуешь фрагменты чужих композиций?
Ф.К.: Только «с нуля», если, конечно, заказчик сам не потребует вставить в саундтрек чужую мелодию.

PC ИГРЫ: А тебе кто-то помогает или ты работаешь один?
Ф.К.: Обычно один, хотя доводилось трудиться с напарниками. Например, музыку для второй и третей частей ***Lands of Lore*** я писал вместе с **Дэвидом Аркнстоуном** (David Arkenstone), над ***Emperor: Battle for Dune*** мы вообще корпели втроем – я, Дэвид и **Джаррид Мендельсон** (Jarrid Menedelson). Джаррид также помогал мне с ***Command & Conquer: Tiberian Sun***, я бы один с ней не справился.

КЛЕПАКИ БРОСИЛ C&C

На вопрос о своем участии в разработке нашумевшей *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* композитор ответил однозначным «нет». У Фрэнка просто не хватает на все времени. Тем не менее, **Electronic Arts** утверждает, что музыка в третей части серии будет не хуже, чем в предыдущих. Сейчас целый отдел компании изучает творчество Клепаки, чтобы не утратить «фирменный» стиль в новом саундтреке.



PC ИГРЫ: Расскажи о трудностях, которые приходилось преодолевать, работая над таким игровым «монстром», как C&C.
Ф.К.: На самом деле все шло как по маслу, пока мы не взялись за Tiberian Sun. Разработчики потребовали «постапокалиптичный» саундтрек вместо привычного рока и бита. Переключиться было нелегко, к тому же, я тогда был занят еще в двух проектах, поэтому мозги буквально плавились. Вот и пришлось подключить Джаррида.

PC ИГРЫ: Ты сам увлекаешься играми? Можешь назвать себя геймером?
Ф.К.: Конечно! Правда, четко выраженных предпочтений по жанрам у меня нет, но несколько любимых игр назвать могу. Например, ***Unreal Tournament 2004***, ***Mario Kart Double Dash***, ***Mortal Kombat Deception***... Еще я без ума от старого аркадного автомата **720** – слышали о таком? В 80-х эти штуки вызывали всеобщий восторг!

PC ИГРЫ: Конечно, слышали, но индустрия мчится вперед семимильными шагами, сейчас эта машина – настоящий антиквариат. Кстати, как ты оцениваешь будущее игровой музыки? Сейчас по всему миру проводятся посвященные ей фестивали. Думаешь, виртуальные саундтреки превратятся в отдельный жанр?
Ф.К.: Так они уже превратились! Существует четкое деление: есть игровые саундтреки, есть композиции из фильмов и есть эстрадная музыка разных жанров на кассетах и дисках. Причем игровые темы нередко оказываются гораздо приятнее очередного попшлягера.

PC ИГРЫ: Значит, музыкантов в игровой сфере ждет большое будущее! Что нужно для успешной карьеры композитора?
Ф.К.: В первую очередь, соответствующее университетское образование. Если же вы хорошо разбираетесь в музыке, сами играете на инструментах, но не знакомы с композиторской деятельностью, следует посетить репетицию оркестра. Это отличный пример того, как из множества разрозненных частей рождается гармоничное произведение. Побывав на нескольких репетициях, вы сможете самостоятельно выделить из готового саундтрека отдельные составляющие.
Затем нужно подобрать хорошие программы для записи, проигрывания и редактирования музыки. Я бы посоветовал вашим читателям утилиты ***Cubase***, ***Sonar*** и ***Logic***. Они почти идентичны, так что выбор остается за вами. Ну и наконец, следует найти работу. Этому в университете даже на бизнес-курсах не научат, ведь практика всегда разительно отличается от теории. Но без умения подать себя – карьеры не построить, каким бы гениальным композитором вы ни были. Чтобы убедить потенциального работодателя хотя бы послушать ваши творения, нужно приложить немало усчилий. Уж поверьте мне.

PC ИГРЫ: Опиши, пожалуйста, свой обычный рабочий день.
Ф.К.: Кручусь как белка в колесе! Я сейчас занят сразу в двух проектах, причем выступаю и в роли директора по звукозаписи, и в качестве композитора. Словом, ни минуты покоя.

PC ИГРЫ: В таком случае о хобби тебя спрашивать бесполезно?
Ф.К.: Действительно, свободная минутка выдается крайне редко, но даже досуг так или иначе связан с музыкой. Полагаю, это нормально: если человек чем-то всерьез увлечен, он целиком посвящает себя любимому делу.

PC ИГРЫ: Не раскроешь «под занавес» свои творческие планы на ближайшее будущее?
Ф.К.: К осени рассчитываю закончить саундтрек Forces of Corruption, а затем продолжу работу над новой стратегией для компании **Sega**.

PC ИГРЫ: Спасибо за интересные ответы, желаем творческих успехов!
Ф.К.: И вам того же.


adidas
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР
BECKHAM+10
IMPOSSIBLE IS NOTHING
adidas.com/football

КОДЫ



Glory of the Roman Empire

Прямо во время игры печатаем:

- almsforthepoor – игроку выдается 50 золота;
- resourcesneeded – игроку выдается 50 единиц каждого ресурса;
- hardwork – удвоение продукции;
- makelove – счастливые жители;
- heromode – бессмертные солдаты;
- magicbuild – мгновенная постройка;
- firefighter – отключить пожары;
- nogravediggers – отключить чуму;
- peacemaker – отключить беспорядки;
- unbreakable – отключить плату за содержание.
- fireitout – поджечь все здания;
- herekittykitty – воцаряется мир;
- youaresissy – все враждебны;
- deadmanwalking – поджечь все здания;
- deadmanwalking – эпидемия чумы;
- showmethemoney – бесконечное золото;
- hornofplenty – бесконечные ресурсы.

Shattered Union

На всякий случай сделай резервную копию текстовика "mainfile.ini" в папке "poptop software\shattered union\data\other". Настоятельно рекомендуем в его свойствах снять галочку напротив пункта «только для чтения». Открывай файл любым текстовым редактором и ищи строку "INT SellPercentageOfPurchaseCost". Поменяй ее значение с 75 на 1000. Теперь в начале кампании ты можешь продать своих юнитов за баснословные деньги.



The Ship

Нажатием тильды («~») вызываем консоль и набираем стандартный пароль для всех игр, основанных на движке Half-Life 1/2: "sv_cheats 1" (включается режим читов)

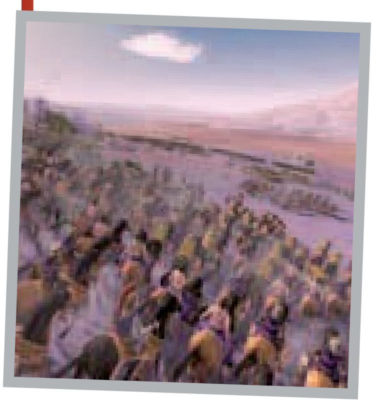
- noclip – прохождение сквозь стены;
- god – неуязвимость.



Rome: Total War – Alexander

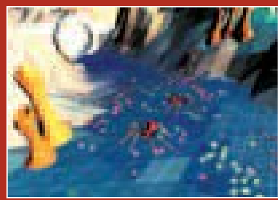
Нажимаем клавишу «~», откроется консольное окошко. Набираем нижеприведенные коды:

- Process_cq <имя поселения> – мгновенно построить все здания в выбранном поселении;
- Add_money <число> – да, ты угадал, получаем деньги. Только не лопни от жадности, максимальная единовременная выплата – 40000.
- Bestbuy – юниты стоят на 10% дешевле. Правда, не легче ли просто ввести "addmoney"?
- Add_population <поселение> <число> – увеличить популяцию в выбранном поселении;
- Auto_win <attacker/defender> – выиграть следующий бой.



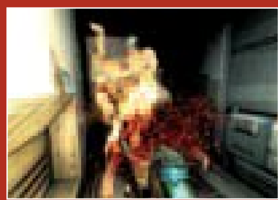
EASTER EGGS

DARWINIA



Запусти игру 25 декабря (на Западе в этот день справляют Рождество), и ты увидишь, что в мире Дарвинии наступила зима. Впрочем, ждать еще несколько месяцев вовсе не обязательно – ты можешь просто перевести дату в Windows.

DOOM 3



DOOM 3, пожалуй, самая богатая на «пасхалки» игра последнего времени. Дело в том, что приблизительно пять лет назад виртуальные развлечения стали выходить с все меньшим количеством easter-egg'ов. И вовсе не потому, что разработчики потеряли чувство юмора или обленились – просто излишне напыщенные издатели стали считать «пасхалки» чем-то лишним. Но ребята из id любили шутить во все времена…

Грубая десантура
В самом начале игры (еще на Mars City) можно повстречать возле киоска парня, который держит в руках твой наладонник. Сразу после встречи он начнет набирать что-то на своем компьютере. Введи чит «свободного полета» (no clip), загляни этому мужичку за спину и внимательно наблюдай за текстом…

Секретный уровень
На последнем уровне набери в консоли: "/DoomIII/Secret/1". Появится портал, который перенесет тебя в секретную локацию.

Ветераны помнят
Попробуй набрать в консоли чит-код из первых двух «Думов» – idclip (позволял проходить сквозь стены). Игра выдаст сразу два сообщения – "unknown command" и "your memory serves you well" («ваша память вас не подводит»).

Избиение уток
В столовой на первом уровне стоит автомат с игрой Super Turbo Chicken Puncher 3. «Набей» 25.000 очков, чтобы получить поздравительное сообщение.

Знакомые обложки
На уровнях периодически встречаются различные журналы. На обложках некоторых размещена «фотография» смуглой девушки в причудливом зеленом шлеме. Это не кто иная, как Hunter – один из бойцов *Quake III Arena*.

НА DVD
71 ПРОГРАММА ДЛЯ ВАРДРАЙВИНГА
ВИДЕО С CHAOS CHONSTRUCTION'06
MICROSOFT SQL SERVER 2005



Rise of Nations: Rise of Legends

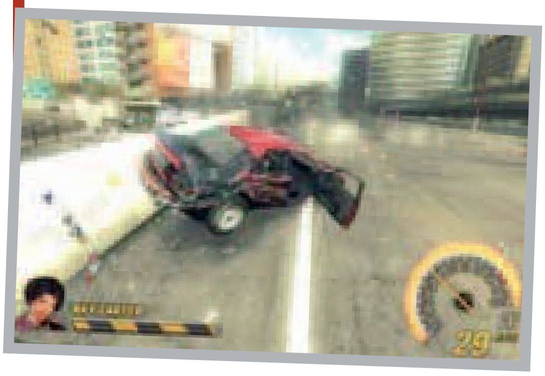
Открой окошко чата и вводи:

- /cheat mana (имя героя) + – прибавить ману указанному герою;
- /cheat mana (имя героя) - – отнять ману у указанного героя;
- /cheat resource (кому) (какой) + – прибавить указанный ресурс выбранному герою;
- /cheat resource (кому) (какой) + – отнять указанный ресурс у выбранного героя;
- /cheat safe – возле твоей столицы появятся Джаггернауты и Air Destroyers (вне зависимости от расы);
- /cheat explore (normal/explored/all) – меняет explore-настройки;
- /cheat finish – возвести выбранную постройку (распространяется и на рекрутируемых в ней юнитов);
- /cheat mapgen – генерирует новую карту;
- /cheat add (число) (наименование) – добавляет указанных юнитов или здания в указанную курсором зону;
- /cheat die – уничтожает выбранный юнит или здание;
- /cheat tech (для кого) tech – выбранный игрок изучает все технологии;
- /cheat reveal – показать карту;
- /cheat (ally/war/peace) (с кем) – поменять дипломатические отношения с выбранным игроком;
- /cheat victory – пройти миссию.

FlatOut 2

В главном меню выбери пункт "Extras", затем вводи перечисленные ниже коды:

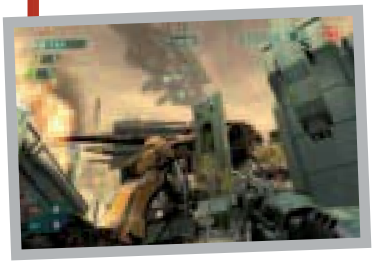
- GIEVEPIX – все машины и 1 миллион кредитов;
- GIVEALL – все трассы;
- RUTTO или BIGTRUCK – Pimpster;
- WOTKINS – Flatmobile;
- RAIDERS – огромный грузовик;
- GIEVCARPLZ – школьный автобус;
- KALJAKOPPA – Rocket;
- ELPUEBLO – El Diablo.



WarPath

Печатаем в меню читов:

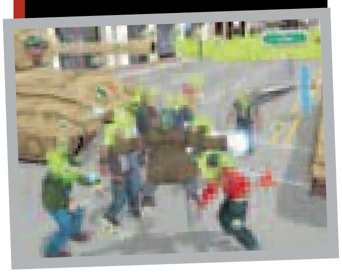
- IMALAZYBEEOTCH – открыть все уровни для одиночной игры;
- F3ARM3 – режим бога;
- ALLAMO – полная амуниция;
- MYLOCATION – вывести название локации;
- WIN – выиграть матч;
- LOSE – проиграть матч.



Bad Day L.A.

В меню или в самой игре набираем "Gwb", чтобы активировать режим читов. Зажимаем "CTRL" и вводим один из следующих кодов:

- Terror – бессмертие;
- Jihad – бесконечная амуниция;
- Wmd – все оружие.
- Bali – все уровни.



City Life

Зажми "CTRL"+"ALT"+"C", чтобы открыть строчку для ввода следующих читов:

- richgirl – 100.000 тугриков;
- Midas – 1.000.000 тугриков;
- Number6 – открыть все строения;
- Concordia – все люди счастливы;
- Unlock All Districts – открыть все сцены.





В НОВОМ НОМЕРЕ МЫ РАСКУРОЧИЛИ ВСЕ ПОПУЛЯРНЫЕ CRACK-САЙТЫ И ВЫЯСНИЛИ, ЧЕМ ОНИ ВРЕДЯТ ТВОЕМУ КОМПУ. ЕЩЕ МЫ РАЗОБРАЛИСЬ С ЖЕСТОКИМ БАГОМ НА POCHTA.RU И НАУЧИЛИСЬ ВЗЛАМЫВАТЬ ЛЮБЫЕ АККАУНТЫ. А СКВОЗНОЙ ПРОСКАНИРОВАЛ ВСЕ КРЕМЛЕВСКИЕ WI-FI ТОЧКИ И НАПИСАЛ ДЛЯ ТЕБЯ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ РАССКАЗ

НАСЛАЖДАЙСЯ...

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
На днях получил письмецо от молодого человека с безусловно оригинальным ником "a120490". Процитирую небольшой отрывок: «Вы часто жалуетесь, что молодежь мало играет в старые игры. В связи с этим у меня вопрос: как она может играть в старые игры, если их негде достать? Современные игрушки продаются на каждом углу, старым же такая честь не оказана. Я сам ретроман и искренне считаю: старые игры намного лучше новых. ***Return to Castle Wolfenstein*** и ***Deus Ex*** так вообще мои любимые. Я бы с радостью покупал и проходил хиты прошлых лет, если бы знал, где они продаются. Желательно по доступным ценам. Пожалуйста, напишите, где можно разжиться старыми играми».
Что ж, проблема поставлена верная. Новинки действительно вытеснили с прилавков «антиквариат». Однако, на мой взгляд, рано кричать «Караул!», ситуация пока не достигла критической стадии. Да, найти сегодня в продаже ***The 7th Guest*** практически невозможно. Однако по собственному опыту знаю, если чего-то действительно хочется – преград не существует. В случае со старыми играми на помощь нужно звать, в первую очередь, братьев-геймеров. Мало кто выбрасывает игры, обычно их хранят годами, как книги. Например, у меня дома в шкафу стоит огромная коробка, доверху заполненная дисками. Некоторым из них – лет десять. Так что, уважаемый a120490, поспрашивай знакомых, наверняка у кого-нибудь найдется то, что ищешь. В крайнем случае, обратись к интернету. Многие старые игры сегодня можно скачать бесплатно – например, первые две части ***Grand Theft Auto***.

Иван Гусев, ведущий рубрики



Ищи демоверсию на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Interplay Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Stainless Software
ОБЬЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА:
30 июля 1997 года

CARMAGEDDON

СЧАСТЬЕ БЫТЬ ПСИХОМ

Carmageddon – гоночная игра с ужасной репутацией. Ее предали анафеме десятки политиков-популистов, ее с пеной у рта критиковали лидеры общественных организаций («Борцы за права крупного рогатого скота», «Женщины против матерной брани» – слышал о таких?), ее запретили к продаже во многих странах мира. Дошло до того, что критикам при написании рецензии приходилось битых два абзаца объяснять: Carmageddon – всего лишь игра, а сами они, конечно же, против немотивированного насилия и за соблюдение ПДД.
А я вот, пожалуй, выпендрюсь. Надоело оправдываться. Да, я люблю Carmageddon. Более того, на мой взгляд, в ней нет немотивированной жестокости. Как это ни смешно прозвучит, Carmageddon – правдивая и логичная игра. Когда начинается гонка, не возникает мыслей: «Ну и зачем я здесь?» и «Боже, что я делаю!?». Все четко, как в телефонном справочнике. Я – отморозок, каких свет не видывал, и я за рулем машины-убийцы. В гонке участвует еще пять авто, пилотируемых подонками моего уровня, а быть может и похлеще. Едва начнется заезд, я буду крушить машины соперников и безжалостно сбивать всех, кто попадется на пути. Потому что поступать так – правильно. Ведь мной движет не пресловутая жажда скорости или желание заработать побольше денег, а кристально чистое безумие.
Слышишь крики: «Эй, осторожно, псих за рулем!» Ха-ха, вот и я!

СДЕЛКА С ДЬЯВОЛОМ

Хочу предупредить, устанавливая на жесткий диск компьютера Carmageddon, ты заключаешь сделку с дьяволом. Эта игра – идеальный образчик того, что в англоязычных странах называют "guilty pleasure". По-нашему, запретный плод, который, как известно, сладок. Вкушай на здоровье!

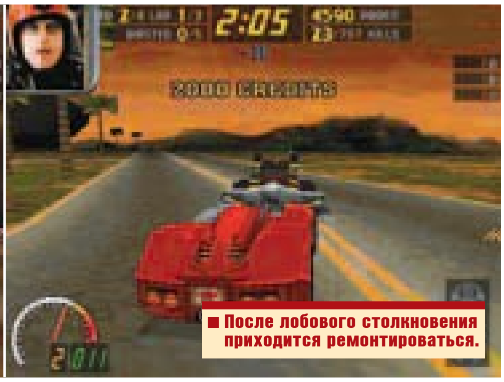
ПОДАРКИ ДЛЯ ВОДИЛЫ

В ***Carmageddon***, на трассах и возле них разбросаны бонусы, крайне полезные для грамотного водителя. Сам понимаешь, в трудной ситуации бесплатный ремонт машины или 20 дополнительных секунд времени дорогого стоит. Есть и забавные бонусы – например, пешеходы становятся крупнее в два раза (а значит, их проще давить).

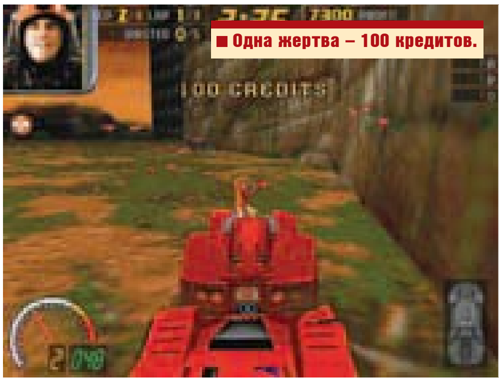




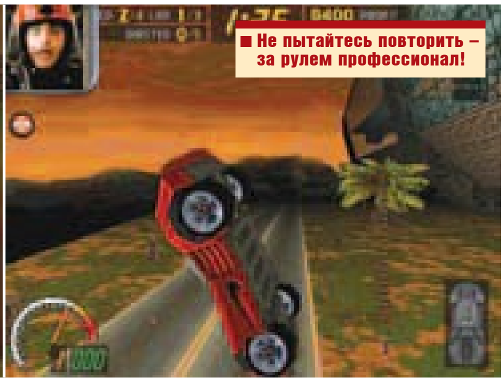
Переходи дорогу только в положенных местах!



После лобового столкновения приходится ремонтироваться.



■ Одна жертва – 100 кредитов.



■ Не пытайтесь повторить – за рулем профессионал!

ТРИ ПУТИ К ПОБЕДЕ



В ***Carmageddon*** есть три способа победить в заезде. Можно нарезать положенное количество кругов, не забыв пройти все контрольные точки, однако советую поберечь этот метод для других гоночных игр. Второй вариант – передавить всех имеющихся в округе пешеходов. Способ хорош, однако есть одно «но»: пока их всех, бедолаг, отловишь, пройдет немало времени – беготня за зайцами и то проще. Так что рекомендую метод №3: безжалостное уничтожение машин соперников. Весело и вкусно!

Для начала познакомимся с краснокожим лысым парнем, скалящимся с обложки Carmageddon. Все, кто произносили его имя, трагически погибли в ДТП, так что я не стану рисковать. Назовем его «Чуваком» – как в ***Postal***. Он одновременно отвратителен и... харизматичен. И, кстати, у него есть своя история. Психом он, положим, был всегда, на машине рассекал, словно за ним черти гонятся, однако характерный «окрас» приобрел в результате... ядерного взрыва. В недалеком будущем, видишь ли, власти никак не могли сладить с одной жутко агрессивной бандой гонщиков и, в конце концов, решили использовать против нее совершенно не мирный атом. Однако Чувак, побывав в эпицентре ядерного взрыва, выжил. Правда, чуточку «загорел». «Крыша», и так болтавшаяся на двух степлерных скрепках, после инцидента окончательно съехала, а Чувак раздобыл стильную красную тачку с гребнем-бритвой и помчался «творить добро».

БЕЗ ПОЩАДЫ

В последний раз в Carmageddon я играл не далее, как на прошлой неделе. Могу заверить: впечатления те же самые, что и лет девять назад. Да, сегодня игра выглядит малопривлекательной, но геймплей искупает все «возрастные проблемы». Как и раньше екает сердечко, когда твое авто летит с обрыва в пропасть. Однако это в других играх такой кульбит означает конец гонки, здесь же подобное – обыденность, рядовая поломка. В Carmageddon вообще весьма... хм-м-м... своеобразная физика. Земное тяготение как бы есть, но оно, прости за каламбур, ничуть не тяготит. Вот и получается, что можно ездить и по почти отвесным скалам и даже под водой. Аркадная гонка – что с нее возьмешь!

В заезде участвуешь ты и еще пятеро отморозков. У всех – свои тюнинговые машины разной степени крутизны. Есть маленькие, верткие «шмакодявки», сила которых в скорости, есть тяжелые «монстры» на огромных колесах. На призовые деньги свою машину нужно апгрейдить, усиливая броню, скорость, а также показатель атаки. Чем больше шипов и лезвий торчит из тачки, тем хуже для тех, кто осмелился бросить тебе вызов. Ведь цель гонок в Carmageddon – уничтожить соперников. Можно, например, столкнуться лоб в лоб. А еще хорошо въехать оппоненту в бочину и протащить до обрыва, после чего избавиться от «балласта».

Некоторые схватки заканчиваются в считанные секунды, другие же тянутся по пять минут. Иногда ощущаешь себя участником рыцарского турнира. Столкнулись, разъехались, на ходу отремонтировались, развернулись и снова, на полной скорости, в лобовую атаку. Правда, если авто противника удастся опрокинуть, никаких поблажек не будет – поверженного врага надо быстро добивать.

И НИКАКИХ СВЕТОФОРОВ...

Carmageddon вряд ли вызвала бы столько споров и протестов, если бы не... пешеходы. В этой игре неприязнь

Когда начинается гонка, не возникает мыслей: «Ну и зачем я здесь?» и «Боже, что я делаю!?»





■ Мужчина? Женщина? Теперь и не разобрать, кого задавили...



■ Кто-нибудь, вызовите «Спасателей Малибу»!



■ Жми на Insert и снова в бой!



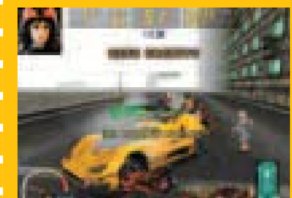
■ Иногда соперника можно уничтожить одним удачным ударом.



■ В Carmageddon нет преград!

ПСИХАМ – ВХОД БЕСПЛАТНЫЙ

В ***Carmageddon***, как нигде, поощряют сумасшедших. Чем безумней трюк, который ты исполнил, или чем суровее ты обошелся с невинным пешеходом, тем больше денег поступит на счет. Если удастся перекинуть машину противника через дом или столкнуть ее на минное поле, дадут премию. То же самое – если хорошенько «поддать» девице в бикини и запустить ее в полет.



водителей и «тварей бесколесных» возведена в абсолют. Едва начинается гонка, запускается обратный отсчет времени. Как только истечет последняя секунда, все кончено – ты проиграл. Однако бег времени можно повернуть вспять. По извращенным законам мира Carmageddon, за каждого сбитого пешехода дают дополнительные секунды. Удачно въехав в толпу, ты получишь минуты, столь нужные на разборки с соперниками. Время добавляют не только за раздавленных людей, но и за прочую живность, например, овец или коров.

Мало того, что Carmageddon вынуждает игрока бесчинствовать, она еще и заставляет его испытывать удовольствие от своих небогоугодных поступков. ДАВИТЬ ВЕСЕЛО. Поверь мне, когда старушка на костылях с истошными криками пытается шустро уковылять прочь с дороги, ты не можешь сдержать улыбку. Подмяв на полной скорости стадо жалобно блеющих овечек, ты довольно крякаешь, радуясь легким деньгам (да, за убийства платят). А когда посетители музея бросаются врассыпную, стоит въехать в холл, и ты гоняешься за ними, как за тараканами с тапкой, ощущаешь недетский кураж.

Гадкий, гадкий я! Но знаешь, иногда полчасика побыть психом – очень здорово. Психологическая разгрузка и все такое. Так что не суди меня строго, а лучше раздобудь диск с Carmageddon и вперед, с ветерком да под хард-рок.

Чем больше шипов и лезвий торчит из тачки, тем хуже для тех, кто осмелился бросить тебе вызов



■ Эх, на такой бы тачке да по центральному проспекту проехаться...



■ Теперь понимаешь, почему эту игру запрещали?

ПЛОХАЯ КАРМА CARMAGEDDON

КАК ИМЕНИТАЯ СЕРИЯ СТАЛА ЖЕРТВОЙ ПОЛИТКОРРЕКТНОСТИ

Гоночная аркада *Carmageddon* гениальна – чистый адреналин без грамма примесей. В 1997 году игра поразила мир своей жестокостью. Однако надо признать, разработчики и издатели поплатились за вопиющее попрание норм общественной морали.



СМЕРТЕЛЬНАЯ ГОНКА

Английская студия **Stainless Software** начинала с разработки мультимедийных дисков по медицине. В октябре 1995 года компания, в штате которой на тот момент насчитывалось 9 человек, получила заказ на гоночную аркаду ***3D Destruction Derby***. Потом концепция проекта изменилась, и его переименовали в ***Carmageddon***. Создатели игры явно черпали вдохновение из низкобюджетного боевика **Death Race 2000**, вышедшего в 1975 году. В фильме гонщики соревновались в искусстве «подавления» пешеходов.

Игра появилась в магазинах летом 1997 года и моментально стала хитом в Великобритании и многих других странах мира. К концу года в интернете насчитывалось свыше 200 интернет-сайтов, созданных поклонниками развеселого экшена. Где они сейчас, те вебстраничи? Их нет. Так же, как и новых игр из серии Carmageddon. Ее погубила политкорректность.

БЕСОВА ИГРУШКА

Огненный коктейль из скорости и сумасшествия пришелся по вкусу миллионам геймеров, но не понравился блюстителям нравственности. Глядя на то, как после удачного наезда дорога окрашивается в красный цвет, ханжи рвали волосы на голове и кричали: «Бесову игрушку – в огонь!». Как можно сбивать мирных пешеходов (среди которых, между прочим, женщины и пожилые люди)?! Правильно ли то, что за безжалостное уничтожение машин соперников платят деньги?! Carmageddon запретили в Австралии и дюжине других стран. В Германии игру не разрешили рекламировать в какой-либо форме и продавали из-под прилавка – по устной просьбе покупателя. Позже для немцев выпустили специальную версию Carmageddon, где пешеходы заменены роботами. А в индийском варианте игры убраны коровы – в Индии это животное считается священным. Впрочем, меры предосторожности не помогли: с создателями жестокой гоночной аркады постоянно судились. Даже спустя много лет, в 2004 году, некая **Пегги Андерсон** (Peggy Anderson) подала иск против Stainless Software, обвинив студию в смерти сына – он погиб в уличной гонке.

ЗЕЛЕНАЯ КРОВЬ

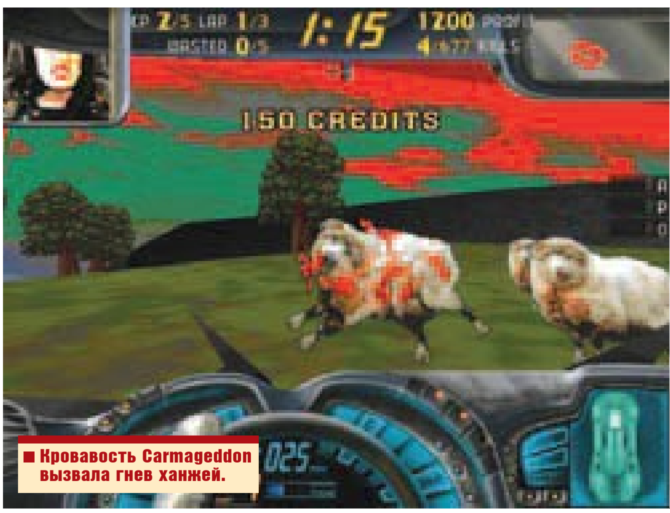
Мир менялся на глазах, становясь все более политкорректным. Все ждали, когда же объявится какая-нибудь Ассоциация безопасного вождения, обвинит издателя серии – британскую компанию **SCi** – в росте количества ДТП и вкатит многомиллионный иск. Однако англичане решили не играть с огнем, и в сиквелах поубавили бесшабашного драйва. Из пешеходов и даже животных сделали... зомби, а кровь «перекрасили» в зеленый цвет. Истинным поклонникам серии это не понравилось, и вскоре появились «кровавые» патчи. К сожалению, одновременно с понижением уровня насилия стало пропадать обаяние Carmageddon. Популярность серии пошла на спад. Минуло уже шесть лет с выхода последней части Carmageddon. Дождемся ли мы когда-нибудь нового сиквела? Время покажет...

CARMAGEDDON 4 ПРИТОРМОЗИЛИ

В июне 2003 года компания **SCi** объявила о том, что новая часть знаменитой серии находится в разработке для PC, Xbox и PS2. Релиз был намечен на конец 2005 года. Сиквел самой ярostной гоночной аркады создавался в недрах шотландской студии **Visual Science**. Однако в прошлом году разработка ***Carmageddon 4*** была прекращена без объяснения причин. Вероятно, после скандала с ***Grand Theft Auto: San Andreas*** издатель решил, что сейчас не самое подходящее время для брутальных кровавых гонок.



■ Скандалы вокруг GTA напугали SCi.



■ Кровавость Carmageddon вызвала гнев ханжей.



■ Было время, когда по мотивам Carmageddon выпускали комиксы.

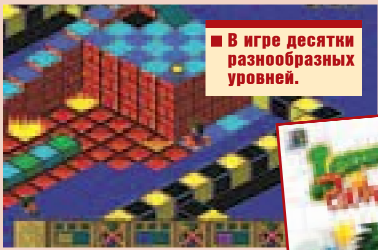
БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ОКТЯБРЕ?

Lemmings Paintball

Жанр:	Strategy
Издатель:	Psygnosis
Разработчик:	Visual Science
Объем:	1 CD
Дата выхода:	31 мая 1996 года

Эта изометрическая стратегия вышла в 1996 году, но даже спустя два года продавалась куда лучше многих «горячих» новинок. В чем секрет? Ответ прост: кто же не любит леммингов?! Как следует уже из названия, ***Lemmings Paintball*** посвящена пейнтболу. Твоя команда, насчитывающая от одного до четырех зверьков, вооружена маркерами и готова запятнать краской любого, кто встанет на пути. Цель в каждой миссии одна – захватить флаг. Однако сделать это непросто, и вовсе не потому, что противник (другая команда леммингов) тоже не дремлет. В Lemmings Paintball полным-полно головоломок. Каждую карту нужно внимательно изучить, ведь все ворота закрыты, мосты разведены, кругом ловушки. К тому же, за леммингами нужен глаз да глаз. Если зверьки оказались рядом с морем лавы, ни в коем случае не кликай на другом берегу. Вместо того чтобы обойти опасную преграду, они спокойно почешут прямо в огонь. Что с них взять, тупых животин...


■ В игре десятки разнообразных уровней.




■ Так в 1996 году выглядел снег.

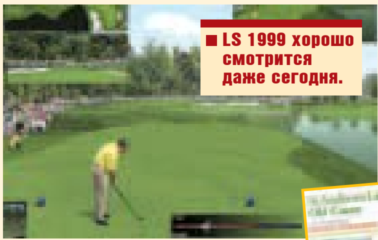
Links LS 1999

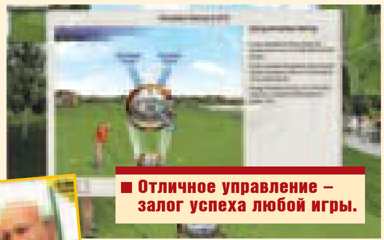
Жанр:	Strategy
Издатель:	Access Software
Разработчик:	Access Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	Октябрь 1998 года

Серия гольф-симуляторов ***Links*** выходит с 1990 года. Сегодня она подрастеряла былую славу и по популярности заметно уступает ***Tiger Woods PGA Tour*** от **Electronic Arts**, однако в 90-х Links однозначно «рулила». Что же касается ***LS 1999***, то эта часть справедливо признана лучшей в серии. Сайт **GameSpot** поставил игре 9.1 из 10. Для сравнения – ***Quake II*** в свое время здесь получил «только» 9.0.

Чем же так хороша Links LS 1999? Продуманностью и предельным реализмом! Игра выглядела превосходно. С управлением все в полном порядке. Камера кроткая, как юная японская школьница. Превосходный мультиплеер. Мне продолжать перечислять, или тебе и так все ясно?

Единственное, в чем упрекали создателей Links LS 1999: в игре действуют не реальные, а придуманные гольфисты. Однако вины разработчиков здесь нет. Даже восемь лет назад по части выбивания эксклюзивных лицензий никто не мог сравниться с великой и ужасной Electronic Arts.


■ LS 1999 хорошо смотрится даже сегодня.

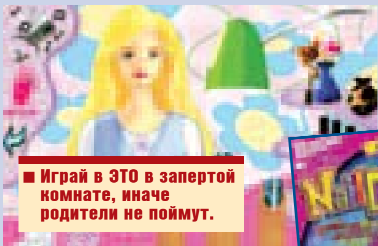

■ Отличное управление – залог успеха любой игры.

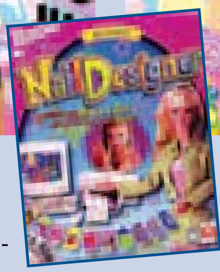


Barbie Nail Designer

Жанр:	Simulation
Издатель:	Mattel Media
Разработчик:	Stunt Puppy Entertainment
Объем:	1 CD
Дата выхода:	Октябрь 1998 года

Ну, а теперь давайте поговорим о ***Barbie Nail Designer***, культовой игре, стоящей в одном ряду с такими шедеврами, как ***Doom*** и ***Warcraft***. Нужно признать: «Маникюрша Барби» навсегда изменила игровую индустрию.
Ха-ха, шучу я, шучу. Тем не менее, не мог не включить эту игру в рубрику **«Дайджест»**. В конце концов, в октябре 1998 года Barbie Nail Designer чуть было не взобралась на вершину американского рейтинга продаж, оставив позади и ***Diablo***, и ***StarCraft***, и ***Caesar III***. Девчонки по всему миру умоляли родителей купить им эту игру, и те послушно тратили кровные деньги. Barbie Nail Designer как интерактивное развлечение мало что собой представляет. Барби открыла маникюрный салон и приглашает тебя присоединиться к бизнесу. С помощью простенького редактора можно создать любой, самый фантастический дизайн окраски ногтей, потом распечатать результат на специальных стикерах и наклеить этот «кошмар маникюрши» себе на пальцы. Однозначно, must have.


■ Играй в ЭТО в запертой комнате, иначе родители не поймут.




■ Сегодня Barbie Nail Designer – настоящий раритет.

5 ЛЕТ НАЗАД

ПЕРЕМЕНЫ: БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ



■ Max Payne не спас Gathering of Developers.



■ В 2001 году DAoC стал настоящей сенсацией в жанре MMORPG.

Представляем твоему вниманию американский TOP 20 за октябрь 2001 года. Большинство игр, популярных пять лет назад, сменили порядковые номера, но они по-прежнему пользуются спросом. Значительные изменения произошли с самими издателями. Издательство **Vivendi Universal Games** избавилось от словечка «универсальный» в названии, а компания **Infogrames** стала выпускать игры под именем **Atari**. Впрочем, ей это не помогло – сейчас французская контора балансирует на грани банкротства. Еще меньше повезло издательству **Gathering of Developers** – оно попросту перестало существовать. Даже феноменальный успех ***Max Payne*** не помог.

Название игры	Издатель
1. Dark Age of Camelot	**Vivendi Universal**
2. Command & Conquer: Yuri's Revenge	**Electronic Arts**
3. The Sims	**Electronic Arts**
4. Civilization III	**Infogrames**
5. RollerCoaster Tycoon	**Infogrames**
6. Diablo 2: Lord of Destruction	**Blizzard**
7. Operation Flashpoint	**Codemasters**
8. The Sims: House Party	**Electronic Arts**
9. The Sims: Livin' Large	**Electronic Arts**
10. Asheron's Call: Dark Majesty	**Microsoft**
11. SimCity 3000	**Electronic Arts**
12. Flight Simulator 2002 Pro	**Microsoft**
13. SimTheme Park	**Electronic Arts**
14. Zoo Tycoon	**Microsoft**
15. Stronghold	**Gathering of Developers**
16. Command & Conquer: Red Alert 2	**Electronic Arts**
17. Max Payne	**Gathering of Developers**
18. Madden NFL 2002	**Electronic Arts**
19. Diablo 2	**Blizzard**
20. Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor	**Ubisoft**

УВЕ БОЛЛ И HALF-LIFE



■ Alone in the Dark не спас даже Кристиан Слейтер.

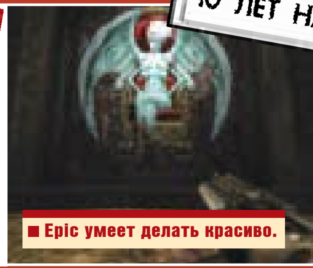
Киношники всерьез заинтересовались созданием фильма по мотивам популярной экшен-серии ***Alone in the Dark***. Права на экранизацию были куплены **Dimension Films**. Компания заказала сценарий «Одного в темноте» именитому сценаристу **Хансу Родионоффу** (Hans Rodionoff), и тот успешно выполнил поручение. Однако что-то не срослось, работу забраковали, а вскоре Dimension Films и вовсе потеряла интерес к проекту. Права перепродали, и на сцену из самых мрачных подземелий Мордора выбрался **Уве Болл** (Uwe Boll). Да-да, тот самый немец, возомнивший себя режиссером. Результат его труда – один из худших фильмов в истории кинематографа.

В том же октябре 2001 года компания **Valve Software** объявила о том, что ведет переговоры с голливудскими кинокомпаниями на предмет экранизации ***Half-Life***. Создатели культового шутера обратились к геймерам с просьбой присылать им по адресу **movie@valvesoftware.com** свои пожелания к актерскому составу и сценарию. Судя по тому, что о фильме по-прежнему ничего не слышно, и фэны, и Valve Software подкачали.



■ Права на экранизацию H-L до сих пор не куплены.

10 ЛЕТ НАЗАД



■ Epic умеет делать красиво.

КАК ПОЯВИЛСЯ НА СВЕТ UNREAL

Компания **GT Interactive** получила эксклюзивные права на выпуск во всем мире шутера ***Unreal***. Проект, разрабатываемый студией **Epic MegaGames**, выглядел так многообещающе, что издательство поспешило запастись «Анрилом» на всю оставшуюся жизнь. Вместе с Unreal (версии для персонального компьютера и всех существующих консолей) **GT Interactive** приобрела права на сиквел, фирменный редактор уровней **UnrealEd**, а также договорилась о разработке еще как минимум пяти игр на движке, созданном кудесниками из студии Epic MegaGames. Как видишь, «моторы» производства Epic пользовались большим спросом не только сегодня, но и целых десять лет назад. Даже несмотря на то, что в то время перспективную компанию из Роквилля, штат Мэриленд, знали лишь по таким «шароварным» безделицам, как ***Jill of the Jungle*** и ***Epic Pinball***.

В октябре 1996-го предполагалось, что Unreal появится в продаже в первой половине года следующего. Как обычно, когда дело касается столь масштабных проектов, разработчики не успели в срок, и на прилавках магазинов игра оказалась лишь в мае 1998-го. Впрочем, никто особо не расстроился – такой шутер стоило подождать.





■ С таких игр начинали создатели Unreal.

КОМАНДА МОЛОДОСТИ НАШЕЙ

Документы и свидетельства собирал Саша Глаголев, потомственный собиратель документов и свидетельств в пятнадцатом колене и мастер спорта по стрельбе сигарет из лука.

Хроника первого в мире деревенского киберспортивного чемпионата по одноклеточным шашкам на приз хутора Малые Стояки. В документах, репортажах и воспоминаниях очевидцев.

Из утренней трансляции деревенского радиоузла. Передача «Киберспорт: что это – новая срамная болезнь или усовершенствованная сноповязалка?». Ведет ди-джей Митрич.
«Просыпайтесь, Малые Стояки! Доброго, как говорится, здоровьица! Манька, дура, отлезь! Отлезь, оглоблю тебе в ухо! Это микрофон, а не тяпка. Для тех, кто не слыхал петуха, сообщаю: малостояченское время – пять с копейками. И вот еще что: важное правительственное сообщение. Вечером в клубе будет какой-то спортивный чемпионат, раскудрит его налево, так вот: водку с собой не приносить! Семен, тебя особенно касается! Команды подтянутся где-то через час-полтора. Была директива от председателя: дружно размещаем спортсменов по избам! В одиннадцать велено ждать какую-то звезду по фамилии Полосатый. Он вроде чемпион по хрен знает какой каке в полутяжелом весе. Его селить в «Дом колхозника» на казенные харчи. Все, отбой. Следующий выпуск новостей, когда дизель запустят».



Рис.: Artys

Протокол досмотра капитана команды "VirtusChess" на таможенном посту хутора Малые Стояки. Досмотр производила сторожиха Марьюшка.
«Паспортные данные. Имя: Ven000m-R, Фамилия: Иванов, год рождения: 1990.
Присутствовали понятые: Ди-джей Митрич и агрономиха Ильинична.
Настоящим удостоверяется, что гражданин Ven000m-R пытался провезти через границу хутора Малые Стояки восемь мышей фермы «Майкрософт», пытаясь мативиро... тьфу-ты, прости господи, как это пишется-то?! В общем, говорил, что это для выступления. Мыши были изъяты по описи в присутствии понятых. У нас и своих мышей до пояса, еще американских кормить не хватало!»

Воспоминания ди-джея Митрича по дороге в сельпо. (Примечание. Перевод с русского на русский выполнил Саша Глаголев. Образность пейзанского языка, к сожале-



Рис.: Artys

нию, не позволяет нам привести в журнале оригинальные мемуары.)
«Солнце уже давно развесило яркие лучи по верхушкам сосен, когда на пыльном проселке показалась телега с чемпионом по хрен знает какой кваке на борту. Местные ударники труда уже подпирали стену сельпо в томительном ожидании напитка «Особая. На березовых почках» и мужественно курили бамбук. Чемпион путешествовал, изящно перегнувшись через борт, и орошал свой скорбный путь остатками вчерашнего ужина. И то сказать: от центра до Малых Стояков почитай полдня трястись по таким ухабам, что нормальные люди предпочитают вояжировать в наши края на гусеничном тракторе. Правда, единственный трактор нынче пребывал на ремонте и чувствовал себя не многим лучше чемпиона. Телега встала. Ударники с живым участием рассматривали столичную знаменитость. Знаменитость скучала вниз головой и на добрые полверсты разила заморским перегаром. «Неужто Mega Health Potion?» – удивленно качал головой тракторист Чайковский. «Не-е, Hennessey» – авторитетно поднял палец местный юродивый по прозвищу Сорок Седьмой. «Ишь ты!» – пробежал по толпе уважительный шепоток. «Ну, взяли его ребята! Вишь, человеку полечиться надо!» И чемпион по хрен знает какой кваке – как был, вниз головой – не без помощи деревенских аристократов духа попал прямо в гостеприимные объятия распахнутых дверей сельпо. «Ну, за респаун!» – выдохнула столичная знаменитость из недр магазина и сомкнула стаканы с благородными туземцами...»

Воспоминания ди-джея Митрича по дороге из сельпо (Примечание: см. выше):
«Через два часа пятьдесят две минуты с начала торжественной встречи знаменитости в сельпо пожаловал страж местного порядка, участковый Анискин, в исполнении актера Сергея Безрукова. После чего ударники труда поспешили откланяться и по-пластунски отправились на битву за урожай. Полосатый, впрочем, маневра не заметил, ибо всецело был поглощен увлекательной беседой, которую затеял с пластмассовой пальмой на предмет «Ты меня уважаешь? Значит пей!».
Проползая мимо «Дома колхозника», я обратил внимание на женскую киберспортивную команду “Dead Venus”, которая в полном составе высыпала на улицу для обозрения, тьфу! обозрения местных достопримечательностей. Главная достопримечательность – бригада комбайнеров из деревни Большие Стояки – стремительно приближалась к ним сама, вольготно расположившись во чреве зерноуборочного комбайна «Колос». Заслуженный бригадир района Сергей Раздвигайло, почти догнавший по умственным способностям выхлопную трубу своего комбайна, небрежной походкой причалил к капитанше “Dead Venus” и международным жестом пригласил ее на сеновал. Капитанша посоветовала Сергею сесть на комбайн и мотать обратно в Большие Стояки, если он не хочет поближе познакомиться с ее «пилой». Сергей в скупых, но емких выражениях попытался объяснить уважаемой капитанше, на чем он эту плюмбу вертел. Примерно на второй секунде зажигательной речи Сергей Раздвигайло познакомился-таки с плюмбой и на трое суток забылся сном младенца, от которого его смогла пробудить лишь бригада реаниматоров районной больницы им. доктора Айболита».

Из милицейского протокола, составленного участковым Анискиным у дверей сельского клуба «Догоним и перегоним!»:
«В четыре часа восемь минут пополудни по малостояченскому времени капитан женской киберспортивной команды едва совершеннолетняя гражданка Shame под видом малосольных огурцов, якобы приобретенных у селян, попыталась пронести на турнир восемь аптечек Green Health – по одной на каждого члена (или в женской команде они как-то по-другому называются?). Нас на мякине не проведешь, гражданка Shame! Что я, банку огурцов от Green Health не отличу, что ли?! Да и какие огурцы в апреле месяце? Все восемь Green Health изъяты по описи в присутствии понятых и добавлены в хранилище к американским мышам. Неспортивно, девушки! Нам такие одноклеточные шашки не нужны!»

Из воспоминаний ди-джея Митрича (Примечание: см. выше):
«Весь наш хутор, а также деревня Большие Стояки собрались у дверей клуба задолго до начала состязаний. Потому как водку не разрешили проносить с собой, мужская половина болельщиков пронесла ее в себе, а на перемещение

жидкости из стеклянного сосуда в сосуд скорбей, он же – темница души, потребовалось некоторое время. Без пятнадцати семь к очагу малостояченской культуры лихо подкатил на ничем не запряженной телеге чемпион по хрен знает какой кваке в полутяжелом весе, нежно обнимая за талию пластмассовую пальму и целуя растение в пыльный ствол. В другой руке знаменитость держала обширных размеров сумку, из которой доносилось такое звяканье и бульканье, что мужская половина болельщиков шумно сглотнула слюну. Балансируя пальмой и сумкой, Полосатый весьма удачно прошествовал по ковровой дорожке и даже вписался в проход, если не считать того обстоятельства, что он делал это спиной к дверям.

Кое-как все расселись. Долго выступал председатель, заливаясь, какой, дескать, важный у нас проводится турнир: впервые на планете встречаются мужская и женская команда и все в таком духе. За кулисами слышалась шумная возня и тяжелое сопение – спортсмены, вероятно, разминались. «Давайте же вспомним олимпийский девиз», – призвал присутствующих председатель. «Быстрее! Выше! Сильнее!», – раздался из-за кулис взволнованный голос капитана женской команды. Занавес распахнулся. Полосатый взялся за микрофон. Зрители остолбенели. Раздались жиденькие аплодисменты, быстро переходящие в бурные овации. Было ясно: праздник спорта состоялся».

Из воспоминаний ди-джея Митрича. Продолжение:

«Стоит обратиться к событиям, которые предшествовали празднику спорта. За два часа до начала киберспортивных состязаний капитаны враждующих команд Вася и Маша встретились на нейтральной территории – в клубе – дабы обсудить некоторые детали предстоящей встречи. Через пятнадцать минут между молодыми организмами вспыхнуло чувство, которое ясно говорило, что обсуждать детали лучше всего лежа. Сорок минут киберспортсмены метались по уровню в поисках незанятой каморки, пока наконец не наткнулись на обширную комнату, затянутую с одной стороны синими занавесками, с огромным столом под бархатной скатертью посредине. Обсуждение деталей предстоящей встречи приняло новый уклон, за каким и застали спортсменов восторженные зрители. В пылу обсуждения спортсмены даже не заметили, как разошелся занавес.

Отовсюду доносились мужские и женские возгласы вроде «Ни хрена себе шашечки!» и «Как записаться в секцию?». Тут и там раздавалось «Да-а-а, шагнул спорт, ничего не скажешь!».

Воздух наливался радостью. Действо проходило под выразительные, хотя и несколько однообразные комментарии столичной знаменитости, которая в шестнадцатый раз с чувством зачитывала в микрофон надпись на водочной бутылке.

Наконец дверь распахнулась, и в зал по парам вошли представители враждующих команд, явно очень сблизившихся за время скитаний.

«Вот они где разлеглись! А мы уже весь лес прочесали, каждый, можно сказать, куст на карачках облазили...»

Раздался грохот, прозвучавший как заключительный салют: Полосатый выронил из рук микрофон и попытался раскурить коровью клистирную трубку, которую по ошибке принял за кальян».

Из заметки «Киберспорту – быть!» районной газеты «Большие и Малые Стояки, объединяйтесь!»:

«Двадцать восьмого апреля в нашем районе состоялось знаменательное событие – первый киберспортивный чемпионат по одноклеточным шашкам между мужчинами и женщинами в легкой весовой категории. Соревнования проходили в теплой дружественной обстановке и завершились боевой ничьей. Однако в выигрыше оказались все спортсмены: после завершения турнира в сельсовет Малых Стояков поступило шестнадцать заявлений на заключение брака, и летом в Малых Стояках представители некогда враждовавших команд сыграют восемь свадеб! Вот как, оказывается, сближает киберспорт!

Отдельное спасибо счастливые спортсмены и администрация района передают столичной знаменитости, чемпиону по хрен знает какой кваке в полутяжелом весе Полосатому, чудесно организовавшему это отменное мероприятие, ставшее настоящим праздником спорта и дружбы для всех жителей нашего района!»



Рис.: Artys

О НАБОЛЕВШЕМ



ЧИТАЕТ «PC ИГРЫ» ТОЛЬКО ТОТ, КТО В ИГРАХ ХОРОШИХ ЗНАЕТ ТОЛК!

Наш фанат под ником neo973 спрашивает, почему все тексты в журнале написаны «в ламерском стиле»? Его, мол, это задевает за живое. Спешу разубедить читателя – никакой это не «ламерский стиль», мы просто стараемся писать так, чтобы все поняли. Литературные эстетства – им место совсем в другом журнале. Из двух категорий – «красиво» и «полезно» – для нас важнее вторая. Потому что какой толк в красоте, если внутри пусто?

Привет, редакция самого правильного, самого лучшего и самого интересного журнала. Мой друг постоянно твердит: «Иди почитай *‹вырезано редактором›*, она лучше». Но я с ним ни в какую не соглашаюсь. Я читаю ваш журнал почти год и уже сейчас смело могу назвать себя знатоком PC-игр. Хотел бы спросить: есть ли у вашей редакции игра, которая нравится вам всем? Если есть, то какая?

Tima93

Привет, Tima. Любимая игра у нас, конечно же, есть, только все время разная. Помню, еще полгода назад резались в *Unreal Tournament*. И не в 2003-ий или 2004-ый, а в самый первый, 1999-го года выпуска. Он, знаешь ли, душевнее. Рубились всей игровой группой. Особое внимание было приковано к журнальным битвам «“PC ИГРЫ” против “СТРАНЫ ИГР”». Само собой, чаще побеждали мы. Оно и понятно: консольщики из «СИ» на компьютерных шутерах руку еще не набили.

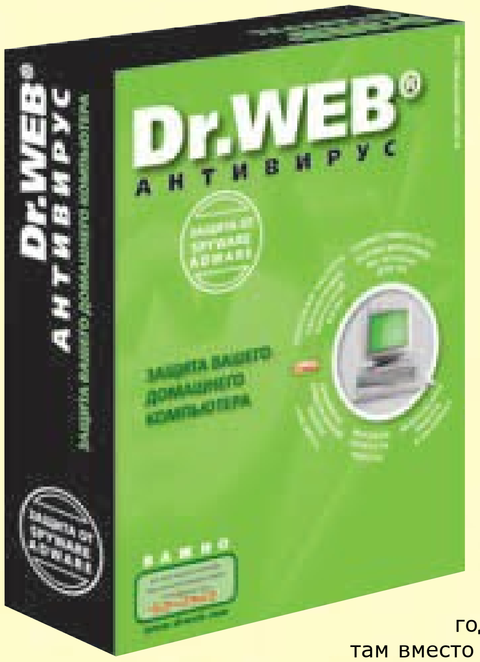
Потом один нехороший человек (зовут, кстати, Семен) притащил в редакцию *Counter-Strike*. Почему нехороший? Ну, если раньше за UT мы садились часов в 8-9 вечера, то отныне игрища начинались на час-полтора раньше. На «Контру» подсели даже наши дизайнеры!

Ну а теперь в «PC ИГРАХ» новая любовь – стратегия *Warcraft III: The Frozen Throne*. Что ни день, то битва на «Острове беззакония» или «Древнем Храме». Я все время играю за ночных эльфов, очень уж привлекает меня эта раса. Миша Бузенков выбирает альянс и орду. Остальные пока «варика» сторонятся, говорят, сложный он какой-то. Ну ничего, месяц-другой – и заиграют вместе с нами!

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, редакция!
У меня к вам есть предложение. У вас в журнале много страниц, которые вы иногда забиваете всякой чепухой (ну, вроде рецензий, превью и интервью). Так вот, почему бы вам не ввести рубрику «PC Юмор». Описывали бы там разные ситуации с вашей редакцией. Например, представьте, что вам дали подряд на строительство спортивного комплекса на Красной Поляне в Сочи к Олимпиаде 2014 года. Или вас снарядили в экспедицию на Марс. Ну, как вам идейка? Убедительно прошу ответить.

Alexander



Если рецензии, превью и интервью – чепуха, что же тогда интересно? Ах да, «PC Юмор». Мы, знаешь ли, медленно идем в этом направлении. Вот, например, Саша Глаголев теперь каждый месяц распинается в рубрике «Улыбнись». В 8-ом номере – две страницы, в 9-ом уже три. Кто больше? Представляешь, открываешь новогодний номер, а там вместо cover-story по **Gothic 3** – план строительства спортивного комплекса в Сочи. Интересно? Не чепуха? Смотри, мы ведь все делаем так, как просят читатели. Как бы тебя за это потом другие поклонники журнала не отмутузили.

А пока еще жив и здоров, получай подарочек – антивирус **Dr. Web**.

О НАБОЛЕВШЕМ



Здравствуйте (вроде правильно написал), прикольная редакция прикольного журнала о прикольных компьютерных играх **«PC ИГРЫ»**. У меня к вам есть два вопроса и одно предложение. Начну с вопросов.
Первый: почему, например, июльский номер журнала выходит 28 июня, да и обзоры в нем игр, выпущенных в июне, а на обложке написано – июль? Разве вам не кажется, что он должен называться июньским? И все номера у вас такие... неправильные (в смысле месяца).
Второй: почему в видеоролике с лучшими играми выставки **Electronic Entertainment Expo** написано, что ***Titan Quest*** выходит 36 июня? Разве такое возможно?
Ну, и предложение: почему бы вам не создать страничку рекордов и в ней не указывать рекорды виртуального мира? Например, самое быстрое прохождение какой-либо игры, самая долгосоздаваемая игра, первая игра для компьютера, первый компьютер, самая продаваемая игра, самая требовательная к железу игра и т.д. Можно придумать уйму всяких номинаций, а в каждом журнале описать лишь несколько рекордов и прилепить к ним скриншоты. Как раз на страницу и выйдет.

Вот и все, до свидания.
+Wer+

Привет, +Wer+!
Давай сперва о неправильных месяцах. Вот смотри. Выходит журнал в июне. Пусть даже 28-го числа. Начиная с 29-го, он постепенно появляется в продаже. Сперва на лотки его выкладывают самые шустрые продавцы, а чуть позже и все остальные. Как ты думаешь, многие ли успеют купить журнал в июне? Как по мне, так далеко не все. А станешь ли ты в июле покупать июньский номер? Он же покажется тебе уже устаревшим! Потому-то на обложке мы всегда указываем следующий месяц, – именно в течение него расходится большая часть тиража.
Теперь про Titan Quest и странную дату 36 июня. Очень хотелось бы как-то съязвить, уйти от вопроса, но в этот раз не стану. Мы дали маху. Игра поступила в продажу 26 июня. Человек, писавший текст, ненароком нажал соседнюю клавишу. Вот и вышло, что мы, как барон Мюнхгаузен, провозгласили новый день календаря.
А про страничку рекордов мыслишка толковая. Надо бы пораскинуть мозгами, какие еще номинации можно туда включить. Дорогой читатель, обязательно напиши, если возникнут идеи.

Долго ломал голову... Ломал, ломал, нет результата. Вот и решил спросить: зачем распространяют демо-версии антивирусных программ? Вирусы находят, а лечить не хотят, только отправляют их в какой-то карантин. Что это значит? Что, вирусов, как баранов, загоняют в какую-то папку в виде загона? Ну и что они там потом делают? Отбывают срок?
И вообще, откуда берутся вирусы и на что они похожи? Где и как их можно подцепить и через что они передаются?

С уважением, Sam-over

Спасибо, Sam, что и с проломленной головой нашел в себе силы нам написать. Это достойно читателя «PC ИГР». Начнем с того, что вирусы бывают разные: черные, белые, красные... Еще есть сетевые и почтовые черви, троянские кони, «классические» вирусы. В общем, на любой вкус, цвет и кошелек. Подцепить их можно где угодно: в туалете, на кухне, в школе, институте. Некоторые еще толкуют, что в интернете, но я точно не знаю.
Теперь про демо-версии. Уж не в курсе, демка какого антивируса тебе попалась, что там загоны понаставлены, и бараны срок мотают. Обычно ведь как бывает. Скачиваешь пробную версию и спокойно пользуешься ею 15 дней. И никаких баранов – все просто и понятно.

Привет, редакция **«PC ИГР»**!
Меня интересует ваше мнение по поводу пренебрежения правилами Великого Русского языка, распространившемуся по всему Рунету. Не думаете ли вы о том, что скоро этот кошмар перейдет на компьютерные игры?

Unit_23x86

А что, вполне может быть. Представляешь, запускаешь локализованный *Prey 2*, а там во вступительном ролике индеец Томми надрывается: «Превед, игрочог!». Или провалил миссию в военной стратегии, а тебе командование: «Жжошь, кросавчег!». Причем над названиями игр тоже можно будет особо не париться. Есть ведь знаменитый «медвед». *Prey* – «Медвед-чероки против инопланетян», *Need For Speed Carbon* – «Медвед за рулем», *TES IV: Oblivion* – «Пьяный медвед ищет дорогу домой» и так далее в том же духе. Да и на локализаторах удастся сэкономить – последний двоечник запросто переведет ту же *Gothic 3*. Правда, придется нам закрыть рубрику «Дайджест» – оценивать-то особо будет нечего!

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, высокочтимая и глубокоуважаемая редакция не только правильного, но полезного и интересного журнала **«PC ИГРЫ»**. Вот недавно по рекомендации своего друга приобрел ваше замечательное издание, но одного номера мне показалось мало, и я у того же знакомого попросил еще парочку. И вот, листая их, заметил, что на второй странице изображен какой-то странный мужичок, пытающийся замаскироваться под героя с обложки. Что это за мужик и откуда вы его вытащили?

Со все нарастающим уважением, Makintosh.



Ты, Makintosh, нашу Катю Воронкову не обижай. Да разве похожа она на мужика? Нисколько.
Идея иллюстрировать «Слово редактора» (Editorial) стилизованной под обложку журнала картинкой возникла у нас еще давно. Слишком уж занудными казались обычные фотографии. С тех пор и повелось – под сдачу каждого номера высылаем художнику уже готовую обложку и фотки одного из сотрудников журнала. Наш Пикассо, все это добро творчески переосмыслив, через пару дней выдает готовую иллюстрацию. Смотрим и смеемся всей редакцией. В этот раз, например, честь представлять новый номер выпала главному редактору. Его и изобразили. В позе. Мы как увидели, тут же решили повесить этот шедевр на видное место. Да что я рассказываю, посмотри сам!

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала **«PC ИГРЫ»**. Я читаю ваш журнал номера с четвертого и замечаю кое-что лично для меня непонятное. Почему вы регулярно упоминаете о вражде компьютерщиков и приставочников?
Я, конечно, не в силах провести серьезный социологический опрос на эту тему и сужу лишь по себе и своим друзьям, но могу смело сказать, никакой вражды-то и нет. Вы, естественно, можете списать все на иронию и юмор, но ведь оно на то не похоже. Мне кажется, вы намеренно расставляете компьютерщиков и консольщиков по разные стороны баррикад. Не понимаю только, зачем.
Я сам прошел почти через все поколения приставок, сейчас играю на компьютере. Но и о консолях не забываю. Почему из-за любви к PC я должен отказываться от обожаемой мною Финалки ***(Final Fantasy)***, от хороших аркад, которых на персоналке днем с огнем не сыщешь (да, есть ***Psychonauts***, но это единичный случай)? С другой стороны, я не собираюсь из-за любви к приставкам отказываться от ***FarCry, Half-Life*** и вороха других классных игрушек. Думаю, так рассуждают многие. Так о какой вражде идет речь?

С уважением, Дмитрий <favarit> Савкин

Привет, Дмитрий. Судя по тону письма, ты геймер со стажем. Оно и к лучшему – будет проще понять мой ответ. Никакой вражды, конечно же, нет и в помине. Ты играешь на PC и приставках, друзья твои на чем-то одном тоже не зацикливаются, я души не чаю в редакции «полуконсольного» журнала «Страна Игр» (Врен, привет!) и сам частенько запускаю PlayStation 2 и PlayStation Portable.
Просто так сложилось исторически: стан писишников ширился не по дням, а по часам. К матерым геймерам прибавилась молодая поросль – те, кто и по сей день о консолях знают не больше, чем я о молекулярной физике (твой покорный – гуманитарий по образованию, к слову). Для них-то приставка – нечто дорогостоящее, малофункциональное, да к тому же без мышки и клавиатуры. Им и невдомек, *какие* там игры. От них чаше всего и слышишь нелепое: «Консоли – забава для малышей». Еще разобраться надо, кто тут малыш…
Вражда ли это? Да брось ты. Так, болтовня. И мы ее никогда поддерживать не станем. Вот, кстати, цитата из авторской библии (свод правил для всех сотрудников журнала): «Категорически запрещаются голословные заявления типа "Игры, портированные с консолей – всегда тупые и с кривым управлением"». Больше того, в редакции уже давно обсуждается идея спецматериала, где будет четко расписано, чем же игры на приставках отличаются (и отличаются ли вообще) от компьютерных.

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, «PC ИГРЫ»! У меня вопрос. Когда вы пишете об играх, вы их как бы рекламируете. Но ведь за рекламу кто-то должен платить! Вот, например, о существовании многих игр я бы не узнал, если бы не читал ваш журнал. Помню, вы так расхваливали адвенчуру *Fahrenheit*, что я тут же захотел ее купить. Короче говоря, вопрос у меня такой: платят ли вам разработчики за то, что вы пишете об их проектах?

4eburek

Ты что, Чебурек, какие деньги? «PC ИГРЫ» ведь не рекламный каталог «100 лучших игр месяца». Мы просто обязаны рассказывать читателям о классных проектах! Вот стал бы ты покупать журнал, где вместо обзора, скажем, *Prey*, опубликовали бы рецензию на третьесортную аркаду «Супермен против чебурашки» (название вымышлено, любое совпадение случайно)? Вряд ли. Вот и другие плюнули бы в нашу сторону. Реклама в журнале, конечно, есть, но только в виде специальных рекламных макетов, так нелюбимых многими читателями.

Здравствуйте, многоуважаемый местный отвечатель на вопросы - товарищ Даниил Леви. Пишет вам постоянный читатель вашего нетленного издания. Вот мне хотелось бы узнать: можно ли сидя по 15 часов без перерыва перед монитором наэлектризоваться таким образом, чтобы начать испускать искры, как тесло-солдат из нестареющей и величайшей игры всех времен и народов *Command & Conquer: Red Alert 2*? Ответьте, пожалуйста, на мой вопрос, а то ночью спать не могу.

Заранее благодарен, GUPZ

15 часов в день? Да первоклашки за компьютером больше времени проводят (дорогие родители, это совсем не означает, что так нужно делать)! Совсем другое, если играешь по 25 часов в сутки. Тут не то что наэлектризуешься – в Юрия из того же Red Alert 2 превратишься! Пси-способности, лысая башка, выпученные глаза – чуешь, чем грозит игровой фанатизм? Примеров уйма. Так что поставь у монитора таймер и следи, чтобы больше трех часов в день за компьютером не сидел. А иначе... В общем, мы предупредили.

Привет, редакция «PC ИГР». Пишет вам (правда, только в первый раз) ваш самый преданный читатель. Хочу задать два вопроса: 1) собирается ли компания Electronic Arts продолжать линейку *Need for Speed* в ближайшем будущем (10-15 лет); 2) и все-таки сколько episodes будет у *Half-Life 2*? Заранее благодарю, в том числе и за публикацию моего письма.

Shectaков Sтепан

Zдравствуй-здравствуй, Sтепан. Странное дело, какое письмо ни вскрой – везде самые преданные читатели. Отсюда два вопроса: кто же из них самый-самый и чему они все дружно преданы? Предлагаю поразмыслить на досуге, а то неразбериха какая-то.

Хочу, кстати, ответить на два вопроса: 1) ставлю 100 рублей – собирается. Да и может ли быть иначе? Такой бренд – и в мусорку. Разве здравомыслящий человек на подобное пойдет? Уж не знаю, как назовут новую NFS через 10–15 лет (тоже, кстати, тема для обсуждения), но в одном уверен точно – как-то именоваться она стопудово будет. Без хорошего названия ведь никуда... 2) Эпизодов будет ровно три, как и богатырей на картине Васнецова. Первый уже вышел, релиз второго недавно перенесли на первый квартал следующего года, а о третьем разработчики пока говорить не торопятся. Ну и пусть молчат, мы им тоже много чего интересного не расскажем.

На письма отвечал Даниил Леви

WWW

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

http://forum.gameland.ru

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Слышал, что в Москве пройдет игровая выставка типа американской **E3**. Правда ли это?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Ну, будет ли **«ИгроМир»** напоминать E3, мы пока толком не знаем, но факт остается фактом – это первая в России игровая выставка «для масс». Подробнее о ней ты можешь прочесть в рубрике «Разведка боем».

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Скажите, а будете ли вы еще проводить встречи с читателями в редакции? На прошлую мне так и не удалось попасть.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Конечно! Прошедшая в июле встреча удалась на славу. Ближайшая же состоится в пятницу 13 октября в офисе компании «Геймлэнд». Если хочешь заглянуть к нам на огонек, смотри материал на странице 211 – там все подробно расписано.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Очень хочу помочь любимому журналу. Как это можно сделать?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Верный способ помочь нам – записаться в тест-группу журнала (**http://anketa.glc.ru**). Там читатели отвечают на вопросы по новому номеру и получают за это призовые баллы. В конце работы тест-группы среди ее участников разыгрываются призы.

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

Выйдет ли Prey 2?
Почему в Half-Life 2 русские машины?
Можно ли в России продавать моды к играм?



СПРОСИ «PC ИГРЫ»

? Почему никто не издает в одной упаковке локализованную и оригинальную версии игры?
Искандер Юсупов

! За компетентным ответом на этот вопрос мы обратились сразу в четыре отечественные компании: **«1С»**, **«Акеллу»**, **«Софт Клаб»** и **«Руссобит-М»**. Как выяснилось, одновременно выпускать локализацию и оригинал не позволяют западные издатели. Их позиция вполне обоснована: зарубежные фирмы всерьез опасаются реэкспорта. Не секрет, что в США и Европе цена на среднестатистический игровой проект колеблется в районе тридцати-сорока долларов. Мы же за лицензионные CD и DVD платим всего порядка четырех баксов. Если разрешить официальный выпуск оригинальных версий и продавать их по обычным для нашего рынка ценам, предприимчивые дельцы очень скоро наладят канал переправки этих игр назад в США и Европу. Купив их здесь по 4 у.е. за штуку и продав там, скажем, за 20 долларов (евро) каждую, нелегальные «бизнесмены» сорвут изрядный куш, но при этом нанесут огромный урон западным компаниям. Не удивительно, что зарубежные партнеры боятся реэкспорта, как огня.

? Скажите, выйдет ли *Prey 2*. Если да, то когда?
Санек

! Компании **Human Head Studios** и **3D Realms Entertainment** официально объявили о начале работ над ***Prey 2***. Вице-президент 3D Realms **Скотт Миллер** (Scott Miller) в интервью подчеркнул, что в сиквеле разработчики улучшать боевую систему и разнообразят геймплей (***Prey*** все-таки весьма однообразна). Разумеется, дату выхода ни Скотт, ни его коллеги не назвали. Но хочется верить, что сиквел доберется до релиза быстрее оригинала, ведь с момента первого анонса Prey до его появления на свет прошло около девяти лет.

? Какая скорость связи необходима для нормальной игры в *Battlefield 2* по интернету? Сколько стоит лицензионная версия?
M1ks47

! Официальным дистрибьютором ***Battlefield 2*** и ***Battlefield 2: Special Forces*** на территории России выступает компания **«Софт Клаб»**. Она распространяет оригинальные англоязычные версии с полностью переведенной на русский язык документацией. Сборник ***Battlefield 2 Deluxe***, включающий в себя оба проекта, стоит порядка шестисот рублей, хотя цена может варьироваться в зависимости от региона. Для нормальной игры по сети нужен интернет со скоростью связи не менее 128 Кбит/с.

? Когда выйдет продолжение *Chrome*?
Марк



Скриншоты из Chrome 2 уже появились, а вот с информацией напряженка.

О НАБОЛЕВШЕМ

! ***Chrome 2*** уже разрабатывается. Студия **Techland** планирует выпустить вторую часть в следующем году, хотя не исключено, что релиз задержат. Наши предположения не беспочвенны. Во-первых, об игре ровным счетом ничего не известно, если не считать названия. Во-вторых, вплоть до этой осени Techland активно занималась совершенно другим проектом – вестерном ***Call of Juarez***, необычный материал о котором ты найдешь в рубрике **«Под прицелом»**.

? Выйдет ли *Silent Hill 5?*
Tolik



Silent Hill переезжает на PSP.

! К сожалению, о полноценном продолжении серии пока ничего не известно. Компания **Konami** решила познакомить с ***Silent Hill*** владельцев портативной консоли Sony PSP и полностью сосредоточилась на этом направлении. В разработке находятся сразу два проекта: хоррор-экшен ***Silent Hill Origins*** и необычный сборник с говорящим названием ***Silent Hill Experience***. В него войдут интерактивные комиксы, интервью с создателями серии и музыка из разных частей Silent Hill.

? Появится ли *Final Fantasy XII* на PC?
Аверина Татьяна Семеновна

! Пока проект анонсирован лишь на **Sony PlayStation 2**: американский релиз состоится 31 октября этого года. А для PlayStation 3 уже разрабатывается ***Final Fantasy XIII***, правда, дата выхода еще не объявлена.

? Почему в *Half-Life 2* русские машины?
Радиковский Дмитрий

! По сценарию игры город City 17, куда попадает Гордон Фримен, находится где-то в восточной Европе, некоторые страны которой, как известно, входили в состав СССР. Отсюда и отечественный автотранспорт на улицах, и надписи на русском языке.



Слабо определить марку развалюхи за спиной у Барни?

? Скажите, сколько еще эпизодов *Need For Speed* планирует выпустить Electronic Arts?
Hi-tek

! Наверное, даже президент **EA** с ходу не ответит на этот вопрос. В данный момент на горизонте маячит лишь ***Need for Speed Carbon*** (выход запланирован на 10 ноября), но маловероятно, что игра станет последней в серии.



Need for Speed, как вино, с годами только хорошеет.

? Можно ли в России запатентовать и затем продавать мод для игры, как это делают иностранные «моддеры»?
Cyber_Roach

! На вопрос отвечает **Максим Заяц**, PR-менеджер компании **«Софт Клаб»**: «Это возможно лишь в том случае, если создание мода не нарушает условий Лицензионного Соглашения с Конечным Пользователем (EULA), принять которые обязан каждый, установивший игру на свой компьютер (*помнишь это надоедливое меню с кнопками «Согласен», «Не согласен»? – прим. ред.*). Как правило, разработчики включают в документ отдельный пункт, запрещающий любые модификации исходного кода. Третьим лицам (читай: игрокам) также не разрешают распространять самодельные программы на его основе. Конечно, исключения возможны, но я все же советовал бы заручиться официальной поддержкой правообладателей, то есть издателя и разработчика игры. Получить консультацию у профессионального юриста тоже не помешает».

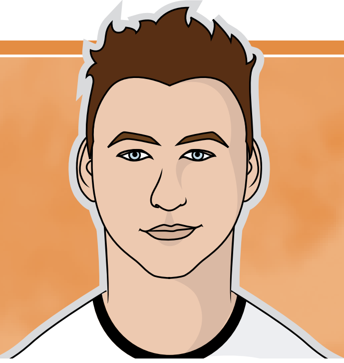
? Как оплачивается и сколько стоит игра в *World of Warcraft?*
Orchi

! Тридцать дней «проживания» в виртуальном мире при ежемесячной оплате стоят 12.99 евро. Но если брать время «оптом», выйдет дешевле. Три месяца игры будут стоить 35.97 евро, то есть за каждые тридцать дней ты заплатишь уже не 12.99, а 11.99. Подписка на полгода обойдется в 65.94, таким образом, стоимость одного месяца снизится до 10.99 евро. Вносить платежи можно двумя способами: с помощью банковских карт Visa, MasterCard и American Express или активацией так называемых «предоплаченных карточек» Blizzard Pre-paid Game Card. Они продаются за наличные деньги. Обрати внимание, что, приобретая диск с ***World of Warcraft***, ты автоматически получаешь месяц игры – оплачивать его отдельно не нужно. Правда, ввести данные кредитки или номер pre-paid карты все равно придется – иначе не получится создать аккаунт.



В World of Warcraft играют более 6 миллионов человек!

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси "PC ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



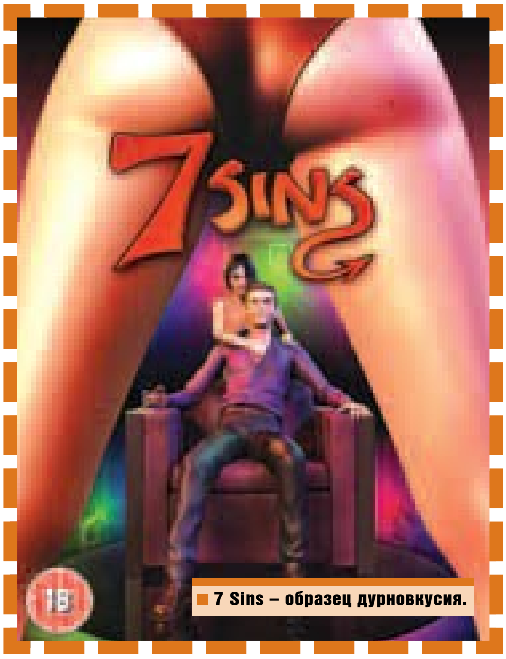
О «ХИ-ХИ, ХА-ХА» И ДУРНЫХ СЮЖЕТАХ

Иван Гусев

Я считаю себя умным человеком. У меня и диплом имеется, и супруга хвалит мой интеллектуальный уровень. Но есть вопрос, на который я не могу дать ответ: почему в современных играх тоскливые сюжеты и плохо с юмором? Публика обожает хорошие истории. Так? Так. Посмеяться любят все. Так? Так. Так в чем проблема?

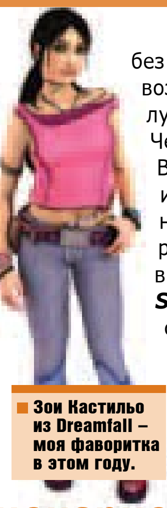
Бюджеты нынешних AAA-тайтлов уже перевалили за 10 миллионов долларов. Разве сложно нанять толковых авторов, посадить их в душной комнатенке и не выпускать, пока не напишут приличный сценарий? Один из спецов пусть отвечает за развитие сюжета, другой – за персонажей, третий – прописывает шутки, четвертый – приносит всем кофе и сигареты. Ну и почему, спрашивается, так нельзя сделать? В студиях-разработчиках экономят на кофе и запрещено курение?

В любом выпуске комикса о Человеке-Пауке интереснее следить за развитием событий, чем в ***F.E.A.R.***



7 Sins – образец дурновкусия.

Что там у нас выходило в последнее время? ***Prey***? Симпатичная завязка, но как только появились инопланетяне (примерно спустя десять минут после начала игры) – тоска тоской. ***Hitman: Blood Money***? Сюжета как такового нет, есть тонкая «сценарная» ниточка, на которую нанизаны миссии. ***Titan Quest***? Ну, это вообще клинический случай. Возьми книгу «Легенды и мифы Древней Греции» Николая Куна – вот где интрига и тысяча разнообразных квестов. К сожалению, сценарист Titan Quest ограничился одним источником вдохновения – собственным пальцем. И самое досадное, в последнее время сюжеты становятся все хуже и хуже. В этом году меня зацепила только одна история – та, что в ***Dreamfall: The Longest Journey***. Зато с геймплеем в этой игре – просто беда.



Зои Кастильо из Dreamfall – моя фаворитка в этом году.

К сожалению, сценарист Titan Quest ограничился одним источником вдохновения – собственным пальцем

С юмором в играх еще более туго. Когда я вспоминаю такие юмористические «шедевры», как ***Panty Raider*** или ***Deer Avenger***, меня передергивает. В первой, если запамятовал, нужно было спасти Землю от инопланетян, делая снимки супермоделей в нижнем белье. Во второй олень, выглядевший, как Рэмбо, мстил охотникам за убитых собратьев. Мне кажется, разработчики прекрасно понимали, что делают несмешное фуфло, продать которое смогут только благодаря вечному интересу к сиськам и длинным ножкам (Panty Raider) и временной сумасшедшей популярности охотничьих симуляторов (Deer Avenger). Другие образчики «смеха без причины» – ***7 Sins*** и всевозможные «Петьки» – не заслуживают даже упоминания. Черт, не сдержался...

Возможно, ты скажешь, что играм не нужны ни сюжет, ни юмор. Дескать, империя... пардон, геймплей превыше всего. В ***Counter-Strike*** или ***Battlefield 2*** – сплошная пальба и беготня, и всем нравится. Да, ты прав. Однако в то же время есть немало знаковых игр, которым сюжет и юмор ох как помогли. Чем был бы ***Leisure Suit Larry*** без шуток **Эла Лоуи**? Банальным эротическим квестом. Экшен-ролевку ***The Bard's Tale*** без забавных реплик барда сегодня и не вспомнил бы никто. А как хороши сюжеты ***Fahrenheit***, ***Final Fantasy VII***, ***Deus Ex***, ***Planescape Torment*** и ***Metal Gear Solid 2***! Почему нельзя сделать так, чтобы во всех играх так?

Не понимаю...



Господи, думает герой Fahrenheit, я только что убил разработчика Panty Raider!

Публика обожает хорошие истории. Так? Так. Посмеяться любят все. Так? Так. Так в чем проблема?



УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

PC ИГРЫ

Если тебе есть что сказать нам, есть чем поделиться, если ты хотешь увидеть место, где рождаются **«PC ИГРЫ»** и окунуться в саму атмосферу его сотворения, мы ждем тебя в гости. За чаем у тебя будет возможность познакомиться с сотрудниками редакции, пообщаться, высказать свое мнение, а у нас – услышать его, что позволит сделать наш журнал еще лучше. Ближайшая **встреча состоится в пятницу 13 октября в 18.00 по адресу: Москва, м.Парк культуры (кольцевая), ул.Льва Толстого, д.18Б** (при себе необходимо иметь паспорт или свидетельство о рождении). Если ты хочешь заглянуть к нам на огонек – пришли заявку с указанием ФИО, возраста, геймерского стажа и стажа чтения нашего журнала на **vstrecha@pc-games.ru**.

С читателями, проживающими в других городах, мы будем рады пообщаться по электронной почте **post@pc-games.ru**, на форуме **http://forum.gameland.ru** или на сайте **http://anketa.glc.ru**.

Для нас очень важно твое мнение!

Давай делать журнал вместе!



САЙТ WWW.GAMELAND.RU ИЩЕТ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Сейчас www.gameland.ru – электронное представительство наших игровых журналов. Мы – команда издательского дома *(game)land* – планируем превратить его в мощный игровой портал, охватывающий максимальное количество игровых и околоигровых тем, интересных пятимиллионной аудитории российских геймеров. Наша цель – создать крупнейший информационный ресурс и площадку для общения людей, искренне увлеченных играми.

ЕСЛИ ВЫ:

- ✓ знаток игр с не менее чем 5-летним геймерским стажем,
- ✓ находитесь в возрасте от 22 до 35 лет,
- ✓ активны, ответственны, добиваетесь своих целей,
- ✓ готовы много учиться,
- ✓ умеете руководить людьми,
- ✓ умеете писать и редактировать тексты,
- ✓ знаете, как администрировать сайты и повышать их посещаемость,
- ✓ владеете английским,
- ✓ живете или готовы переехать в Москву,
- ✓ хотите много зарабатывать...

...и чувствуете в себе силы и желание возглавить проект **«Игровой портал *(game)land*»** – напишите **Надежде Левошиной** на адрес: levoshina@gameland.ru письмо с пометкой **«Главред сайта»**.

К ПИСЬМУ ПРИЛОЖИТЕ:

1. Текст **объемом не более трех страниц** в формате .rtf, где будет изложено ваше видение того, как вывести **www.gameland.ru** в тройку игровых сайтов – лидеров Рунета.
2. Свое резюме.

Письма принимаются до 1 ноября.



ФРИМЕН – ГЕЙ

Альпийский Джо
joe@pc-games.ru



Давно хотели. Чтобы в самое сердце, чтобы запомнили, задумались, разглядели... Взялись. Сейчас ты держишь в руках то, о чем другие молчат. Оказывается, «гей» – слово из «желтой» прессы. Видимо, есть другая, настоящая («серая»?) пресса, в которой рассказывают только о вещах возвышенных. Но мы не снобы, мы напишем.

Подобные темы рождаются, как правило, с похмелья или когда заняться больше нечем – плюешь себе в потолок и раздумываешь о роли сексуальных меньшинств в игровом мире. Но на этот раз – все иначе. Не было ни похмелья, ни тягостных дум вперемешку с цветными снами. Все произошло спонтанно. Затрещал телефон, прозвучал вопрос: а почему среди главных героев компьютерных игр нет гомосексуалистов? Я взялся ответить. Долго думал, как начать. Решил хотя бы так...

Начиналось все, как и положено, с мужиков. Но тогда никто не заметил, не понял. В культовом шутере ***Half-Life*** не было ни одной женщины! White pussy, black pussy, Spanish pussy, yellow pussy, hot pussy, cold pussy, wet pussy, tight pussy... Только вдумайся, ни одной! Немудрено, что мужской коллектив лаборатории Black Messa избрал лучшим работником месяца Гордона Фримена. Он и ростом вышел, и глаза опять же зеленые. В общем, такие женщинам нравятся, а уж одиноким мужикам и подавно. Фримена в лаборатории любили, уважали. Но провалился важный эксперимент, налетели инопланетяне, прибежал спецназ... Перед глазами человека разыгралась настоящая социальная драма. Отвергнутый миром герой в одиночку боролся за будущее всех обитателей Black Messa (читай: людей нетрадиционной ориентации). Последовавший адд-он ***Opposing Force*** еще раз доказал, что даже бесстрашная американская армия не способна справиться с новой силой. Ее бессмысленно истязать и шпиговать свинцом – она все равно выживет. Следующее дополнение получило говорящее название ***Blue Shift***. «Голубые» более не скрывались под личинами супергероев. Авторы ясно дали понять, что даже рядовой охранник, что называется, из нижних слоев, сможет совладать с окружающими напастями, оставаясь самим собой. Будущее Барни разработчики показали во второй части игры – из рядового исполнителя он превратился в лидера подпольного сопротивления. Фримен с годами тоже изменился. Но ориентацию сохранил. Зря Аликс липнет к нему как банный лист. Герой хладнокровен и не произносит ни слова.

Фримен с годами тоже изменился. Но ориентацию сохранил. Зря Аликс липнет к нему как банный лист



Еще одна фигура сериала Half-Life, о которой стоит упомянуть, – небезызвестный G-man. Он могущественен, противен на вид, общается исключительно с мужчинами, в общем, типичный Gay в глазах общества. Ты все еще думаешь о Government Man – человеке из правительства?

Не будь столь наивен, уважаемый читатель. Этот сухарь похож на кого угодно, только не на кабинетную крысу. У крыс толстый, раскормленный зад. G-man – типичный искаженный образ «неправильных» мужчин. Ему бы маску, кожаные лосины и плетку в руку, и ты бы понял, о чем я толкую. Но разработчики действуют тонко, как художники старой школы, пытаются достичь умов наблюдателей намеками и штрихами. Ведь игровой мир, увы, к ИХ пришествию еще не готов.

Opposing Force еще раз доказал, что даже бесстрашная американская армия не способна справиться с новой силой


ENGINE
start
MAXI tuning RUSSIAN EDITION
www.maxi-tuning.ru
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning
Уже
в продаже
MAXI tuning
BMW В СТИЛЕ HIP-HOP
Рули под музыку!

КТО С МЕЧОМ К НАМ ПРИДЕТ...

Сперва мы придумали несколько затейливых вопросов по теме номера – игре ***Dark Messiah of Might and Magic***, но потом решили устроить тебе небольшой экзамен по всей вселенной, придуманной маэстро **Джоном Ван Канехемом**. А чтобы у тебя был стимул порыскать в интернет-архивах, компания **«Бука»**, издатель DoMM в России, разорилась на знатный приз – мощную видеокарту **Asustek EN7900GTX 2DHT** и коробку с Dark Messiah. Кстати, не забудь ознакомиться и с нашим материалом по миру Might and Magic – там есть небольшие подсказки.



ВОПРОСЫ

В каких странах располагаются офисы разработчиков Dark Messiah of Might and Magic?

a. Великобритания и Франция
b. Великобритания и Россия
c. Великобритания и США
d. Франция и Китай

Как называется игра по вселенной Might and Magic, которая впервые в истории российской игроиндустрии была локализована и вышла в экономичной (jewel) упаковке?

a. Легенды Меча и Магии
b. Крестоносцы Меча и Магии
c. Герои Меча и Магии III: Возрождение Эрафии
d. Меч и Магия VIII

Как звали главного героя Crusaders of Might and Magic?

a. Wren
b. Drake
c. Daniil
d. Dark Messiah

В образе какого сказочного существа был изображен отец серии M&M Джон Ван Канехем в M&M VI: The Mandate of Heaven?

a. Дракона
b. Гоблина
c. Эльфийской куртизанки
d. Адской Буки

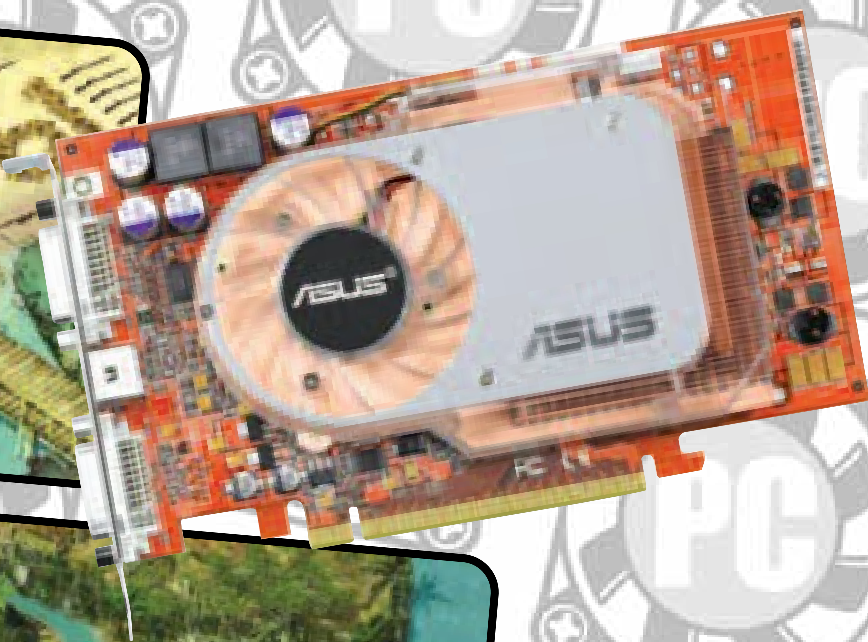
Ответы на вопросы шли на электронный ящик DoMM@pc-games.ru или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ».

Мы частенько получаем от тебя скриншоты, на которых изображена стена. На ней меткими выстрелами выбито лаконичное **«PC ИГРЫ»**. Признаться, подобное творчество нам здорово льстит, но порой хочется увидеть что-нибудь эдакое, доселе невиданное. Например, мрачное подземелье, по углам которого расселись злобные орки с Правильным в руках. Или арабского принца, парящего на всем известном журнале. В общем, мы ждем от тебя свежих идей! А если сам ничего не придумаешь, обратись к известным играм. Вспомни ту же Splinter Cell с рекламой дезодоранта Axe на биллбордах. Замени известный логотип обложкой **«PC ИГР»** - и получишь отличную картинку. Не хочешь возиться с обложкой? Не беда. Воспользуйся другими изобразительными средствами. Расставь особым образом бойцов, возведи целый квартал так, чтобы с высоты птичьего полета читалось знакомое название. Прояви фантазию. Автору лучшего креатива достанется ядреная видеокарта **AsusExtreme AX800XL**. Наверняка ты уже хочешь опробовать ее в деле. Тогда не теряй время: снимай необычный скриншот и тотчас отправляй его нам. Адрес не забыл? 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, **«PC ИГРЫ»** или shot@pc-games.ru. Новоявленным фотографам напоминаем, что картинки должны быть хорошего качества (разрешение не меньше 640x480 пикселей).

МЕГА-BESTSHOT #10

ПРАВИЛЬНЫЙ В ИГРАХ







КОНКУРС

ГОРЯЧАЯ СОТНЯ

Этот конкурс – самый крутой и масштабный из тех, которые мы проводили за последнее время. Тебе предстоит побороться за весьма солидный приз, а именно – МОЩНЕЙШИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ КОМПЬЮТЕР, на котором все современные хиты полетят быстрее ветра. Тот, кто станет обладателем этой зверь-машины, может спокойно забыть про апгрейды года на полтора, а то и на два.
Но это еще не все.
В дополнение к мега-компу мы разыгрываем... ЦЕЛЫХ 100 MP3-ПЛЕЕРОВ! Так что шансы на выигрыш весьма и весьма высоки!



УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Конкурс проводится в три этапа – стартуем в этом номере (10-м), продолжаем в следующем (11-м) и заканчиваем через номер (12-м).

Чтобы победить в конкурсе, надо правильно отвечать на заданные вопросы и таким образом набирать баллы. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов на нем можно заработать.

Победитель, набравший наибольшее число баллов, станет обладателем зверь-машины. А те 100 участников, которые окажутся ближе всего к максимальному числу баллов, получат каждый по mp3-плееру.

Имена победителей станут известны нам уже 1го января, и сразу после Нового Года призы отправятся к счастливым обладателям.
А итоги мы опубликуем в 3-м номере за 2007 год.

ГДЕ НАЙТИ ОТВЕТЫ?

Особенность конкурса – в нем может успешно участвовать каждый, независимо от глубины познаний в играх и жанровых предпочтений. Дело в том, что ответы на подобранные нами вопросы можно узнать, или полистав предыдущие номера «PC ИГР», или порывшись в архиве журнала на сайте **www.gameland.ru**, или покопавшись в Интернете. На крайний случай – спросив у друзей-геймеров.

ПЕРВЫЙ ЭТАП

ВОПРОСЫ

Вопросы разделены на **три группы**. В первую группу входят вопросы об **играх**. Ко второй группе относятся вопросы из области компьютерных **технологий** – без которых, как ты понимаешь, игры далеко не уйдут. Третья группа – самая необычная. В нее включены вопросы про **журнал**, который пишет и про игры, и про технологии. Догадываешься, о каком журнале идет речь? ;)

I ИГРЫ

1) Сколько игр из серии Resident Evil вышло на PC? *(1 балл)*
А) 2
Б) 3
В) 4

2) В каком году был анонсирован S.T.A.L.K.E.R.? *(3 балла)*
А) 1999
Б) 2002
В) 2003

3) Сколько концовок в адвенчуре Fahrenheit? *(5 баллов)*

II ТЕХНОЛОГИИ

1) Какая компания разработала процессоры Pentium? *(1 балл)*
А) Intel
Б) AMD
В) nVidia

2) Что такое «шейдер»? *(3 балла)*
А) Компьютерная программа
Б) Почти то же, что и ламер
В) Одна из функций оперативной памяти

3) Как называлась операционная система, которой оснащались большинство персональных компьютеров до того, как появилась MS-DOS? *(5 баллов)*

III ЖУРНАЛ

1) Сколько раз персонажи женского пола красовались на обложке Правильного в этом году? *(1 балл)*
А) 2
Б) 3
В) 1

2) В каком номере у нас появилась рубрика «Путеводитель»? *(3 балла)*
А) №8 за 2006 год
Б) №10 за 2005 год
В) №9 за 2004 год

3) Сколько рублей стоил самый первый номер «PC ИГР»? *(5 баллов)*

КУДА И КАК ПИСАТЬ

Пиши на **100@pc-games.ru** или по адресу: **101000, Москва, Главпочтампт, а/я 652, «PC ИГРЫ»**. И не забудь указать в теме письма или на конверте название конкурса: **«Горячая сотня»**.

В самом письме должны содержаться:
1) Твоя фамилия, имя, отчество.
2) Твой полный почтовый адрес с индексом.
3) Ответы на вопросы.

Неправильно оформленные письма к участию в конкурсе не принимаются!

СРОКИ

Ответы на вопросы первого этапа конкурса принимаются **до 1 ноября**.

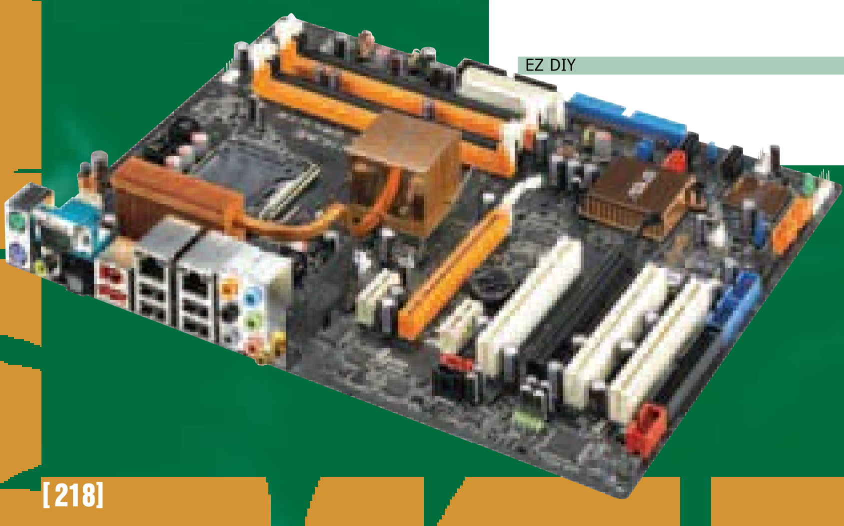


КОНКУРС

КОНКУРС

ТВОЯ ВТОРАЯ МАТЬ

Конкурсы от компании ASUS, выпускающей самые правильные компьютерные комплектующие, уже давно стали доброй традицией. На сей раз ведущий производитель «железа» представляет новое чудо техники – материнскую плату *ASUS P5W DH Deluxe*. С помощью такого прибамбаса можно конкретно прокачать свою машину. Не веришь? Взгляни на характеристики платы и ознакомься со списком технологий, которые поддерживает ASUS P5W DH Deluxe. Представляешь, это чумовое устройство может стать твоим. Даром плату мы тебе не отдадим, но если не поленишься и пошаришься по интернету (рекомендуем зайти на http://www.asus.ru), а потом ответишь на вопросы, то сорвешь куш. Они, конечно, мудреные, однако и приз нешуточный. Так что дерзай!



Технические характеристики ASUS P5W DH DELUXE

Параметр	Значение
Поддержка процессоров	Intel Core™2 Duo Core™2 Extreme и многоядерные процессоры нового поколения
Чипсет	Intel 975X/ICH7R
Шина	1066/800 МГц
Память	DDR2 800/667, двухканальный режим Intel MPT (Intel Memory Pipeline Technology) ASUS Hyper Path3
ATI CrossFire	Поддержка ATI CrossFire ASUS Two-Slot Thermal Design ASUS PEG Link
Система охлаждения	ASUS 8-Phase Power Design ASUS Stack Cool2 Тепловая трубка
Слоты расширения	2 x PCI-E x16, 2 x PCI-E x1, 3 x PCI
IDE	2 x IDE
Три контроллера RAID	**Intel ICH7R**: 3 x SATAII 3.0 Гб/с с поддержкой RAID 0,1,5 **JMB363**: 1 x внешний SATAII 3.0 Гб/с и 1 x SATAII 3.0 Гб/с с поддержкой RAID 0,1 **Silicon Image**: 2 x Hardware SATAII 3.0 Гб/с RAID 0,1 (ASUS EZ-Backup™) Поддержка RAID 0+1 совместно с Intel ICH7R и Silicon Image
IEEE 1394a	V
Сеть	2 x Gigabit LAN 1 x Wireless LAN
Звук	High Definition 8-Channel Audio
Dolby Master Studio	Dolby Prologic IIX Dolby Headphone Dolby Virtual Speaker Dolby Digital Live
Функции ASUS Digital Home	ASUS EZ-Backup™ ASUS DH Remote™ ASUS WiFi-AP Solo ASUS MP3-In™
EZ DIY	ASUS Q-Connector ASUS EZ Flash2 ASUS CrashFree BIOS3

ВОПРОСЫ

FrontLinker позволяет:
- заряжать портативные устройства, не включая компьютер
- считывать карточки Compact Flash/Smartmedia/Secure Digital/Memory Stick
- подключать караоке-микрофон
- все вышеперечисленное

WiFi AP Solo поддерживает:
- Стандарт IEEE 802.12 b
- Стандарт IEEE 802.11 g
- Стандарт IEEE 802.11 a/b/g
- Стандарт IEEE 802.12 b/g

Какие уровни массивов поддерживает EZ-Backup?
- Raid 1
- Raid 0
- Raid 1+0
- Raid 1 и Raid 0

DH Remote дает возможность:
- включать и выключать компьютер
- включать и выключать встроенную точку доступа
- запускать приложения
- все вышеперечисленное

Материнские платы серии «Цифровой дом» – это:
- P5W DH Deluxe и N4L-VN DH
- P5V -VM DH и M2N32-SLI Deluxe
- N4L-VM DH и P5B Deluxe
- P5LD2-VM DH и P5B-V

Ответы высылай электронной почтой на asus@pc-games.ru или обычной, по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ».

Материнская плата ASUS P5W DH Deluxe – управление цифровым домом и поддержка платформ Intel Core2 Extreme и Core2 Duo

Материнская плата ASUS P5W DH Deluxe поддерживает процессоры *Intel Core2 Extreme* и *Core2 Duo*, а также технологию ***ATI CrossFire*** и обеспечивает возможность беспроводной работы в сети, защиты информации, мультимедийных развлечений и удобного управления цифровым домом. Кроме того, новая материнская плата использует такие инновационные технологии, как ***DH Remote***, ***EZ Backup***, ***WiFi-AP Solo*** и ***MP3-In***.

Поддержка чипсета Intel 975X

Материнская плата оснащена новейшим чипсетом *Intel 975X*, поддерживающим до 8Gb DDR2 800/667/533, двухканальный режим работы памяти и многоядерные процессоры. Чипсет 975X использует технологию ***Intel Fast Memory Access***, которая оптимизирует работу с памятью.

Q-Connector и O.C. Profile

Q-Connector позволяет легко подключать кнопки и светодиоды передней панели корпуса с помощью единого модуля. Этот уникальный адаптер делает подключение быстрым и точным и избавляет от необходимости подсоединять кабели по отдельности. O.C. Profile – функция, которая предоставляет пользователям возможность удобного хранения и загрузки многочисленных параметров BIOS. Параметры BIOS могут быть сохранены в CMOS или отдельном файле, что позволит пользователям обмениваться профилями настроек разгона.

Технология ATI CrossFire

Технология ATI CrossFire значительно увеличивает графическую производительность в новейших играх и позволяет не менять разрешение экрана, чтобы добиться высокого качества картинки.

8-Phase Power design

С помощью этой технологии модуль питания может работать при температуре на 15°C ниже по сравнению с традиционными решениями. Уменьшение температуры дает возможность снизить скорость вентилятора для тихой и стабильной работы системы и разгона компьютера. 8-Phase Power Design уменьшает колебания входного/выходного напряжения, гарантируя безопасность процессора и модуля питания и увеличивая срок службы компонентов.

Система охлаждения с тепловой трубкой

Система охлаждения без вентиляторов: тепловая трубка, радиаторы и особое расположение компонентов на плате разработаны специально для того, чтобы обеспечить максимально эффективное охлаждение компьютера.

Stack Cool 2

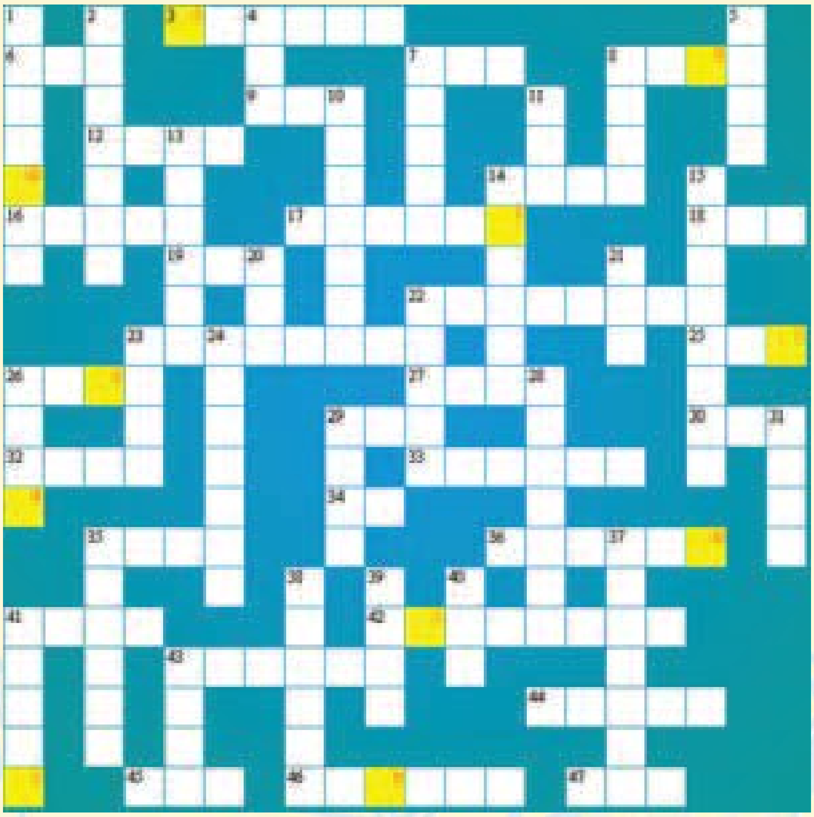
Stack Cool 2 от ASUS – уникальная бесшумная система охлаждения без использования вентилятора. Она выводит тепло через специальную печатную плату, установленную за основной платой.



КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР»на игровую тематику. Отгадавшие ключевое слово разыграют новинки от «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить полугодовую подписку на журнал. Кроссворд составлен на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

3. Свихнувшийся предводитель армии клонов из ***F.E.A.R.***

6. Родной мир инопланетной нечисти из ***Half-Life***.

7. Крупный западный издатель.

8. Универсальная валюта в ***Shogun: Total War***.

9. Известнейшая серия экшенов про Вторую мировую войну от ***Electronic Arts*** (аббревиатура).

12. Как правило, в трейнерах для экономических стратегий увеличение этого параметра прописано первой строчкой.

14. Postal **** – бессменный герой серии безумных кровавых экшенов от **Running With Scissors**.

16. Пушка из ***Unreal Tournament 2004***, специально предназначенная для уничтожения транспорта.

17. Движок ***Neverwinter Nights***.

18. Технология объемного звука от **Creative**.

19. Эта канадская «железячная» корпорация – главный конкурент **NVIDIA**.

22. Крепость из ***The Elder Scrolls 4: Oblivion***, возле которой расположены врата в Обливион.

23. Город, в котором находится одно из подразделений **Ubisoft**. Его сотрудники корпели над ***Tom Clancy's Rainbow Six: Pandora Tomorrow*** и ***Brothers in Arms: Road to Hill 30***.

25. Самое большое разочарование российского игропрома-2006. Рейсинг, в котором были представлены автомобили известнейшего отечественного концерна. На деле же мы получили убогую поделку (аббревиатура).

26. Бросок этого предмета в играх, основанных на системе D&D, определяет успешность того или иного действия.

27. Этот ресурс встречается в большинстве стратегий.

29. Технология от NVIDIA, позволяющая устанавливать две видеокарты в компьютер (для увеличения производительности).

30. Спортивный сериал от **Electronic Arts**.

32. Вопрос для поклонников сериала ***Myst*** – в четвертой части была головоломка с веществом из мира Tomahna в форме шахматного коня.

33. RPG, созданная совместными усилиями **Reflexive Entertainment** и **Black Isle Studios**. Несмотря на «звездный» состав разработчиков и систему S.P.E.C.A.I.L., игра вышла (в 2003) довольно посредственной.

34. Подзаголовок последней вышедшей серии ***Need for Speed*** (аббревиатура).

35. Разработчик отвратительного футуристического шутера ***Breed*** (***«Особь»***).

36. Класс персонажей, действующих по принципу «один выстрел – один труп».

41. На какой планете происходили события ***Doom 3***?

42. Отличный командный шутер от **Tripwire Interactive** про Вторую мировую (2006 года). Отгадай одно из слов названия.

43. Одно из слов подзаголовка второй части ***Broken Sword***.

44. Имя мощнейшей (50-го уровня) темной эльфийки из ***Might & Magic 8***. Ближе к концу игры мы даже сможем принять ее в свою партию.

45. Японский конкурент серии ***FIFA*** (аббревиатура).

46. Имя нашего альтерэго в ***The Suffering***.

47. *****Top Software*** – авторы красочного годсима ***Tropico***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Создатели оригинальной RTS ***Arena Wars*** (в России издавалась под названием ***«Арена Войны»*** компанией **«Акелла»**).

2. Существо из замка Rampart («лесная крепость») в ***Heroes of Might & Magic 3***.

4. Имя известнейшего автора технотриллеров. По мотивам его книг выпущено уже немало игр.

5. «Научное» название бонусов в шутерах (обычно сетевых), которые на время придают персонажу геймера какие-либо способности или улучшают его характеристики.

7. Несговорчивый библиотекарь азиатской внешности из ***Fahrenheit***.

8. Бессменный идеолог объединения NOD из вселенной ***Command & Conquer***.

10. Главная злодейка в ***Nox***.

11. Один из главных героев ***Resurrection: The Return of the Black Dragon***.

13. ****** **Damage** – разработчик грядущей ***Enemy Territory: Quake Wars***.

14. Имя главного героя ***Painkiller***.

15. ******** Games – именно эта компания выпустила безбашенный экшен ***Total Overdose***.

20. Излюбленное заведение всех героев в ***Majesty: The Fantasy Kingdom Sim***.

21. Популярная фэнтезийная раса – зеленокожие громилы.

22. «Город дверей» во вселенной ***Planescape: Torment***.

23. Крупный японский издатель. Не так давно под его крыло перешла компания **Creative Assembly** (известны своей серией ***Total War***).

24. Способность.

26. Артридесы, Харконнены, огромный песчаный червь, спайс-меланж... О какой вселенной идет речь?

28. Область из мира ***Warcraft***. В ***Warcraft: Beyond the Dark Portal*** в ней начиналась кампания орков.

29. Одно из лжебожеств в ***Atlantis: Evolution***.

31. Правоохранительные органы в ***GTA 3*** (аббревиатура).

35. ***Clive ******'s Undying*** – отличный мистический шутер 2001 года от Electronic Arts.

37. Авторы шикарного рисованного квеста ***Runaway: A Road Adventure***.

38. ****** Racing Syndicate – посредственный аркадный автосимулятор от **Eutechnyx**.

39. Американская марка автомобилей, которой посвящен рэйсинговый сериал.

40. Мультиплеерное дополнение к ***Postal 2*** (аббревиатура).

41. ******: The City of Lost Haven*** – GTA-образная игра 2002 года про жизнь гангстеров.

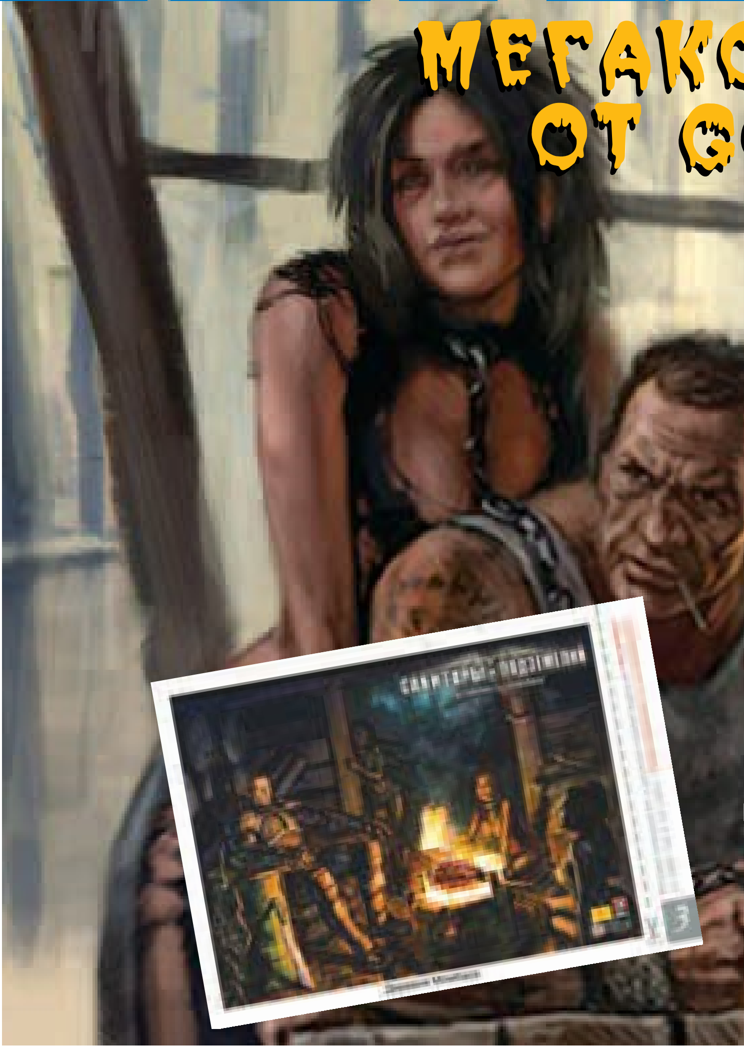
43. Идейный антипод воина.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_34@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«КРОССВОРД»**). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 ноября 2006 года включительно.

МЕГАКОНКУРС ОТ GOBLIN'A

КОНКУРС



Вот уже в третий раз в Правильном журнале появляется эксклюзивная открытка от Дмитрия Пучкова (он же – бывший ст. о/у Goblin). Появляется она неспроста. В августовском номере стартовал невиданный доселе конкурс, посвященный отечественной RPG *«Санитары Подземелий»*. **Если ты еще не принял в нем участие, поторопись: в следующем номере ты найдешь четвертую картинку, а последнюю – пятую – отыщешь в коробке с игрой. Собрав их все, отрежь специальные купоны и вышли нам. Адрес прежний: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ». В награду за усердие и оперативность трое победителей получат крутые видеокарты ATi Radeon X1900XT 512 Mb.**

День знаний

МЕГА-BESTSHOT #8

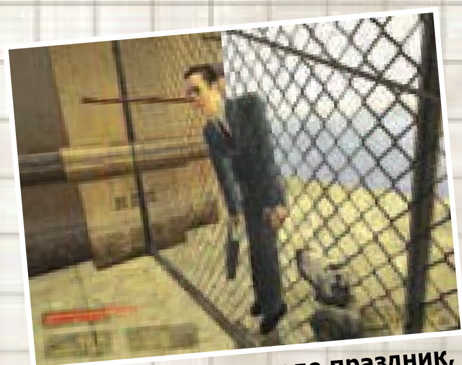






При подведении итогов этого конкурса сразу вспомнились давнишние стишки: «Дети в подвале играли в Гестапо, зверски замучен сантехник Потапов». Читатели, правда, мучили не работников коммунальных служб, а своих учителей. И, слава богу, виртуально. А то мы порой за сердце хватались – такие зверства были запечатлены на скриншотах, что мама не горюй...

Приз, однако, единогласно решили отдать автору наименее кровавой картинки, который скрывается под ником **UFO log**. Ему удалось и скриншот забавный подобрать, и подпись к нему хорошую придумать – хоть и нескладную, зато веселую. В общем, отправляем мы «уфолога» в школу с новой видеокартой **ATI X1800XL** и напутствием: «Не пытайся повторить это в реальной жизни!»



**Сегодня у нас в школе праздник,
Нет, не первое сентября.
Директор школы Буратино
Застрял в заборе навсегда.**

ИТОГИ КОНКУРСА

ИТОГИ КОНКУРСА

"УШКИ" ОТ САНИТАРОВ

Чувствуется, многие читатели уважают Дмитрия Пучкова и ценят его творчество. Да и отправляться на планету «Матросская Тишина» вряд ли кому-то хотелось... Ошибочных ответов на конкурс по ***«Санитарам подземелий»*** почти не было. Пришлось нам по старой доброй традиции запускать барабан удачи. В результате призовые места распределились следующим образом:

1 МЕСТО
БЕККЕР ЕГОР из г. Лермонтов
(Геймерские наушники закрытого типа SB 45)



2 МЕСТО
НАБИУЛЛЛИН АРТУР
из г. Нижневартовск
Универсальные наушники открытого типа CS 80



3 МЕСТО
ПОЗДЕЕВ ДАНИИЛ
из с. Усть-Цильма
Накладные наушники открытого типа с микрофоном CS 100



Также всем победителям достается набор игр от «1С»: *The Elder Scrolls IV: Oblivion, Quake 4, The Movies* и *Star Wars: Empire At War*.

Правильные ответы:
1. А; 2. Б; 3. А; 4. А

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

Правильные ответы:
1) c; 2) e; 3)d; 4)c.

Чувствуется, немало наших читателей готово к службе в американских спецподразделениях. По крайней мере, с заданием в рамках конкурса по тактическому симулятору ***Ghost Recon: Advanced Warfighter*** управилась добрая сотня человек. Хотелось бы наградить всех, но крутых геймерских ковриков **Winner** и **Killer** от фирмы **Nova** было припасено всего восемь штук. Такая вот незадача... Случайным образом вместе с представителями компаний **«Руссобит-М»** и **GFI** мы отобрали восемь счастливчиков. Вот их имена:

Евгений Максимов (г. Астрахань)
Ермаков Сергей
Косых Илья
Лемнев Станислав (г. Новополоцк)
Лосенков С.А. (г. Новосибирск)
Сумачаков Юрий (г. Горно-Алтайск)
Воропаев Вадим (г. Красноярск)
Семенов Денис (г. Санкт-Петербург)



С геймерскими ковриками Killer и Winner ты будешь бить только в «яблочко»!

ХОЛОДНАЯ ГОЛОВА, ГОРЯЧЕЕ СЕРДЦЕ

Ну что тут можно сказать? Далеко не все наши читатели разобрались в особенностях супертехнологии **Splendid** от компании **ASUS**. Иначе правильных ответов мы получили бы гораздо больше. Впрочем, все равно претендентов на видеокарту **ASUS EAX1800XT TOP** оказалось немало. Но фортуна улыбнулась лишь одному – ***НИКОЛАЮ ГРУДИНИНУ*** из города с романтическим названием Зима. Наши поздравления! Остальным же посоветуем регулярно посещать сайт www.asus.com и учить матчасть. Причем лучше сделать это прямо сейчас, ведь в этом номере мы разыгрываем новую «железку» от ASUS.



ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1) b; 2) c; 3) c; 4)b; 5)c

ИТОГИ КРОССВОРДА №32

Как ни придумываем кроссворд посложнее, а все равно находятся эрудиты, его разгадывающие. На сей раз главная награда – MP3 плеер – уходит **Дмитрию Солдатову** из Самары, а **Олегу Боровкову** (г. Санкт-Петербург) и **Евгению Хромкову** (г. Ярославль) достаются поощрительные призы – игры от фирмы **«1С»**.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. TDK
3. FLASH
5. SHIV
9. TORQUE
11. HEDZ
12. PARADISE
16. INTERSTATE
18. STALKER
20. NORTHLAND
21. SONIC
22. LARIAN
24. ADA
25. NITRO
28. EVEREST
32. EXILE
36. BOX
37. KREED
38. COOKING
39. GRENADE
40. CARNIVORES
42. THING
43. BARNEY
44. ECHELON
45. CRYTEK

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

2. DOPEFISH
4. SWORD
5. SIMS
6. SOURCE
7. DOD
8. FPS
10. RHIANNA
13. INTERFACE
14. ASYLUM
15. MAYOR
17. TECHNOMAGE
19. ENCLAVE
20. NORSE
23. GUS
26. ROB
27. DEXTERITY
29. VIETCONG
30. RADAR
31. SACRIFICE
33. LAPD
34. KOTOR
35. PIPE
41. KATE

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: DREAMFALL

ИТОГИ КОНКУРСА

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

PC ИГРЫ

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 НОМЕРОВ!!!

~~2280 руб.~~ → **2090 руб.**

ПЛЮС ПОДАРОК

ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

- ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
- ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ.

ВПИШИТЕ В КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.



И ЭТО НЕ ВСЕ!

31 ДЕКАБРЯ СРЕДИ ЧИТАТЕЛЕЙ, ОФОРМИВШИХ ПОДПИСКУ НА ВЕСЬ 2007 ГОД, БУДЕТ РАЗЫГРАНО 300 MP3 ПЛЕЕРОВ!



ВНИМАНИЕ! ВТОРОЕ СПЕЦ. ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ПРИ ПОДПИСКЕ НА КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ «PC ИГРЫ» + «СТРАНА ИГР»

- годовая подписка по цене 11 номеров – это 3 номера в подарок!!!
- плюс ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СКИДКА 10% на весь комплект
- плюс бесплатная подписка на любой журнал «Гейм Лэнд» на 3 месяца!

~~6840 руб.~~ → **5586 руб.**

ВЫГОДА ■ ГАРАНТИЯ ■ СЕРВИС

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов — купона и квитанции — любым из нижеперечисленных способов:
- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!
Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «PC ИГРЫ» **на 6 месяцев стоит 1140 руб.** Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ «PC ИГРЫ»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 200 г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала
____

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (____) ____________
(код)
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « «PC ИГРЫ» + DVD » с ____ 200 г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « «PC ИГРЫ» + DVD » с ____ 200 г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

ИНТЕРНЕТ БЕЗ ИНТЕРНЕТА

Ищи программы на диске!

Интернет – это кладезь полезной информации. Существует несколько способов обеспечить бесперебойный доступ к драгоценным данным. Во-первых, можно заплатить за выделенную линию и торчать в сети сутки напролет, но для этого потребуется толстый кошелек. Во-вторых, можно сохранить интересные странички на жесткий диск. К сожалению, все связи между сайтами при этом будут утеряны, гиперссылки просто перестанут работать. Если же ты попробуешь перенести на свой винчестер какую-нибудь галерею картинок, то уже на втором десятке кликов «Сохранить как» наверняка начнешь тихо скрежетать зубами, а на пятидесятом щелчке и вовсе сойдешь с ума.

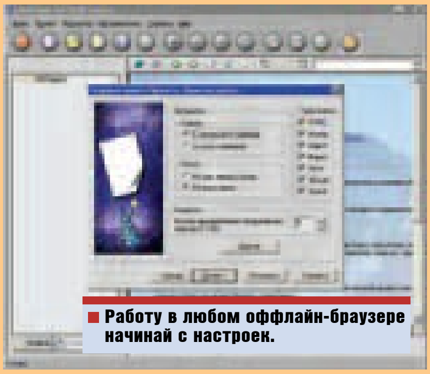
Однако мы знаем гораздо менее болезненный способ «вытаскивать» страницы из сети. Тебе помогут специальные программы, так называемые оффлайн-браузеры. Эти умные утилиты самостоятельно «щелкают» по нужным ссылкам, переходят со страницы на страницу и аккуратно «укладывают» их содержимое на жесткий диск, сохраняя связи между разделами сайта. Немного повозившись с настройками, ты даже сможешь оставлять оффлайн-браузеры трудиться ночью, когда мегабайт траффика или час работы в интернете обычно дешевле. А утром, попивая кофе, будешь неторопливо изучать странички, отключившись от сети. Не верится, что такое возможно? Все подробности в нашем материале.

WEBCOPIER 4.3

ТИП ПРОГРАММЫ
оффлайн-браузер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
MaximumSoft
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $30
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.maximumsoft.com

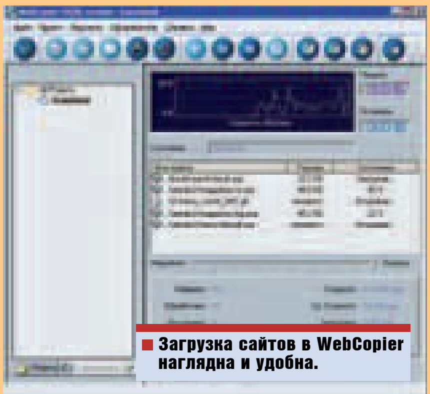
Эта программа – главный претендент на роль первого в твоей жизни оффлайн-браузера. Она проста в обращении, у нее наглядный, удобный интерфейс, да и стоит сравнительно недорого. Работа с ***WebCopier 4.3*** начинается с определения базовых настроек. Заполняя все необходимые поля, обрати внимание, что для скачивания форума или сайта, при входе на который требуется авторизация, нужно ввести имя пользователя и пароль. Когда отрегулируешь все параметры, обязательно выбери пункт «Установить свои настройки», иначе утилита начнет загрузку с настройками «по умолчанию», а они не самые удачные.

Сначала определись с типологией файлов, укажи, в каком формате программа должна качать данные. Например, если ты решил «перетащить» на жесткий диск сетевую библиотеку, тебе понадобятся только HTML, то есть веб-страницы с текстом. А вот чтобы «вытянуть» целую галерею картинок, в списке нужно ука-



Работу в любом оффлайн-браузере начинай с настроек.

зать «Изображения», а загрузку всех прочих файлов отменить. Не забудь установить максимально допустимое количество страниц для одновременного скачивания (число от одного до ста). Чем выше скорость соединения с интернетом, тем больше страниц можно «тащить» одновременно. Теперь все готово: начинай загрузку и, если интересно, следи за



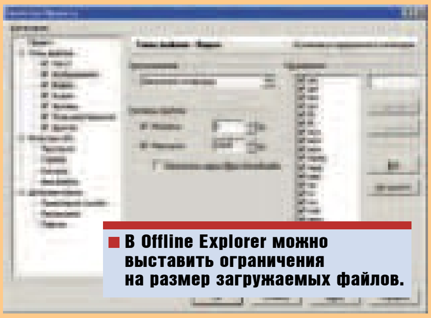
Загрузка сайтов в WebCopier наглядна и удобна.

процессом. Наблюдать, кстати, очень удобно: программа ведет подсчет скачанных файлов, потраченных мегабайт траффика, отображает скорость закачки и показывает, сколько времени она уже трудится. В окне WebCopier есть еще ползунок, регулирующий скорость работы самой утилиты. Сдвинув его влево, к отметке «Медленно», ты снизишь нагрузку на канал связи и сможешь параллельно с копированием сайта путешествовать по интернету.

OFFLINE EXPLORER 4.3

ТИП ПРОГРАММЫ
оффлайн-браузер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
MetaProducts Corporation
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $30
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.metaproducts.com

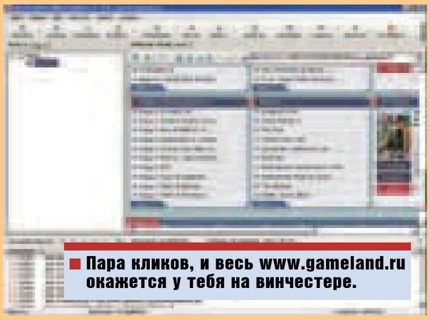
Будь все компьютерные программы хотя бы наполовину такими «сообразительными», как ***Offline Explorer***, на Землю бы пришел пользовательский рай! Утилита настолько умна, что, стоит тебе скопиро-



В Offline Explorer можно выставить ограничения на размер загружаемых файлов.

вать ссылку в буфер обмена, как программа автоматически вставляет ее в соответствующее поле, чтобы приступить к загрузке сайта. Впечатляет? А ведь этим ее таланты не ограничиваются! Так, ты можешь указать максимальный размер архивов, аудио- и видеофайлов для скачивания. Та же WebCopier 4.3, встретив какой-нибудь пакет данных мегабайт на семьсот, примется понуро «тянуть» его из сети, а Offline Explorer, руководствуясь

твоими указаниями, пропустит «тяжеловеса», сэкономив драгоценный траффик. Авторы многих сайтов хранят графические файлы не на своем ресурсе, а на бесплатных серверах. Соответственно, у картинок, которые прекрасно вписываются в общий вид веб-страниц, могут быть совсем другие адреса. Для Offline Explorer это не помеха: ты можешь настроить программу так, чтобы она загружала HTML-файлы только с основного сервера, а картинки «забирала» со сторонних ресурсов.



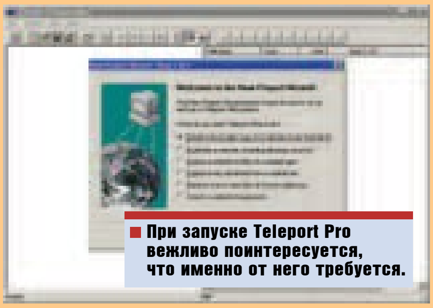
Пара кликов, и весь www.gameland.ru окажется у тебя на винчестере.

Для тебя важно отслеживать все изменения какого-либо сайта? На Offline Explorer и в этом деле можно положиться. По составленному тобой расписанию утилита будет регулярно загружать один и тот же сайт, сравнивая его содержимое с уже записанным на жесткий диск и при необходимости «докачивая» все новое. Еще одна полезная опция программы – ограничение на размер всего проекта. Просторы интернета огромны, поэтому, войдя во вкус, ты можешь «вытянуть» из сети столько информации, что винчестер «затрещит по швам». Дабы избежать катастрофы, укажи максимальный размер загружаемого пакета данных в мегабайтах, максимально допустимое число файлов или время, по прошествии которого Offline Explorer остановится.

TELEPORT PRO 1.41

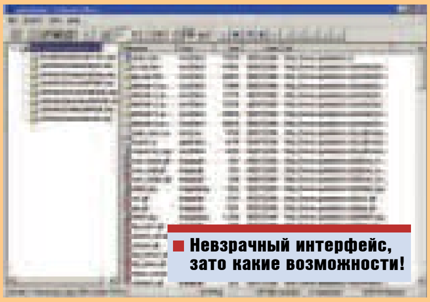
ТИП ПРОГРАММЫ
оффлайн-браузер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Tennyson Maxwell Information Systems
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $39.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.tenmax.com

Не исключено, что первое впечатление от интерфейса ***Teleport Pro*** будет не самым лучшим, однако программа лишь ка-



При запуске Teleport Pro вежливо поинтересуется, что именно от него требуется.

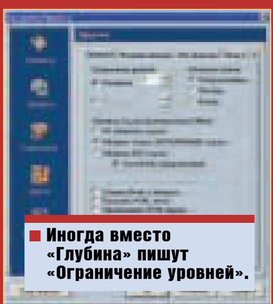
жется невзрачной. На самом деле возможностей у нее предостаточно. Так, при помощи утилиты можно узнать адреса всех сайтов, на которые ссылается выбранный ресурс, а также тщательно обшарить сайт, чтобы найти файлы опреде-



Невзрачный интерфейс, зато какие возможности!

КАК НЕ СКАЧАТЬ ЛИШНЕГО?

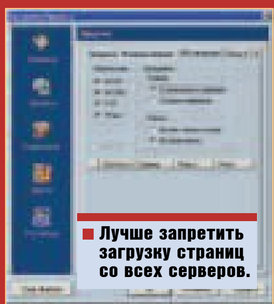
Несмотря на то, что основную работу оффлайн-браузеры выполняют автоматически, твое вмешательство все же потребуется. Каждую программу необходимо тщательно настроить. Вот несколько рекомендаций по регулировке основных параметров.



Иногда вместо «Глубина» пишут «Ограничение уровней».

Глубина. Все оффлайн-браузеры работают по одному принципу: скачивают начальную страницу, переходят по обнаруженным на ней ссылкам, загружают сопутствующие страницы, переходят по ссылкам, найденным на них, и так далее до бесконечности. Параметр «Глубина» определяет, как далеко оффлайн-браузер продвинется от стартовой точки. Установи единицу – и программа «вытянет» из интернета лишь заглавную и сопутствующие ей страницы. Каждый новый уровень расширяет «поле деятельности» утилиты.

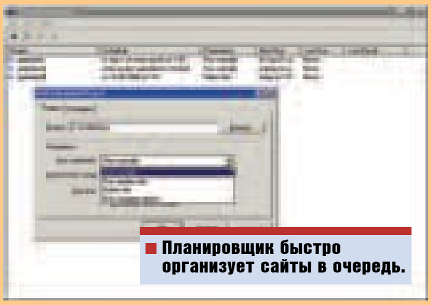
Загрузка с внешних серверов. Практически все оффлайн-браузеры спрашивают пользователя, нужно ли закачивать страницы, расположенные на



Лучше запретить загрузку страниц со всех серверов.

внешних серверах, то есть не на выбранном тобой для загрузки сайте. В большинстве случаев имеет смысл качать лишь те страницы, которые непосредственно связаны с ресурсом, иначе программа начнет переходить по ссылкам разномастных баннеров, счетчиков и прочей дребедени.

ленного типа или ключевые слова. Зачем это нужно? Допустим, ты страстно желаешь скачать все статьи об экшенах с родного **www.gameland.ru**. Достаточно набрать «экшен» в качестве ключевого слова, и программа «вытянет» только те страницы сайта, которые его содержат.



Планировщик быстро организует сайты в очередь.

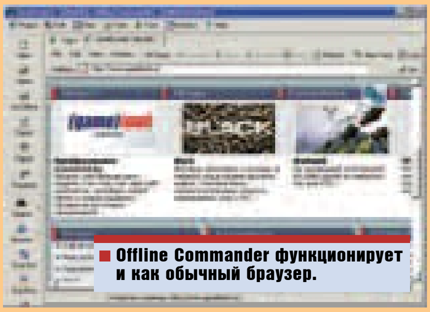
Когда нужно автоматически загрузить несколько разных сайтов подряд, используй утилиту ***Scheduler*** (Планировщик), которая лежит в той же папке, куда ты установил Teleport (впрочем, открыть Scheduler можно и через меню «Пуск»). Эта вспомогательная программка организует проекты в очередь или, по твоему желанию, составит расписание загрузки. Более того, утилита сама подключит компьютер к сети в назначенное время. Наконец, с помощью планировщика ты легко обновишь проект, который был загружен ранее, или скачаешь весь сайт заново.

OFFLINE COMMANDER 2.2

ТИП ПРОГРАММЫ
оффлайн-браузер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Zylox Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $39.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.zylox.com/downloads.shtm

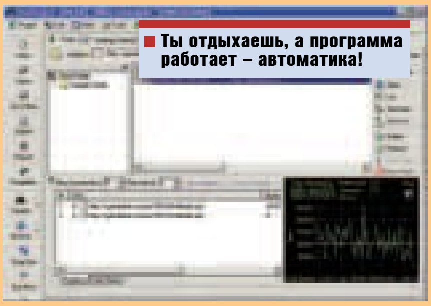
Программа успешно совмещает функции оффлайнового и обычного браузера. Путешествуя по интернету с помощью ***Offline Commander***, ты можешь сразу заносить ссылки со страниц в «корзинку» *(Drop Box)*. Никто не мешает тебе отправлять туда же выделенные фрагменты страниц. В этом случае программа скачает все ресурсы, ссылки на которые попали в выделенную область.

Offline Commander предлагает интересный и необычный способ работы с картинками: она скачивает их лишь после



Offline Commander функционирует и как обычный браузер.

того, как «утащит» все HTML. Для тебя наверняка не секрет, что графические файлы загружаются дольше текстовых, потому-то Offline Commander и предлагает оставить их «на десерт». Получив сайт в HTML-варианте, ты сможешь проверить, все ли страницы у тебя есть, а при необходимости – изменить настрой-



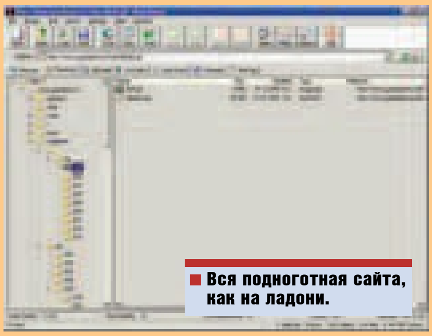
Ты отдыхаешь, а программа работает – автоматика!

ки. И лишь затем дашь утилите отмашку на загрузку картинок. Вообще этот оффлайновый браузер лидирует по количеству всевозможных опций. Так, ты можешь указать разные параметры загрузки для каждого раздела сайта. Считаешь, это уже лишнее? А представь, что в одной секции лежат заархивированные видеоролики, которые тебе не интересны, а в другой – очень нужные и также заархивированные патчи. Если в общих настройках установить запрет на загрузку архивов, то ролики к тебе не попадут, однако и утилиты тоже! Зато определив для каждого раздела собственные правила работы с архивами, ты получишь именно то, что хочешь.

BLACKWIDOW 5.21

ТИП ПРОГРАММЫ
Оффлайн-браузер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
SoftByte Labs
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $39.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.softbytelabs.com/us/downloads.html

Авторы не зря назвали программу «черной вдовой», ведь ей под силу разобраться в самой запутанной интернет-паутине. ***BlackWidow 5.21*** замечает на сайтах даже те ссылки, которые дизайнеры запрятали подальше от глаз пользователей. «Вдова» без труда определяет настоящий адрес файла, даже если установлена пересылка на другую страницу или установлен запрет на его загрузку менеджером закачек. Дальше – больше. Выбрав определеннный ресурс для сканирования и немного подождав, ты увидишь полную структуру сайта, то есть список всех файлов и папок, представленный в виде древа. С такими подробными сведениями можно без особого труда найти даже те картинки и видео-



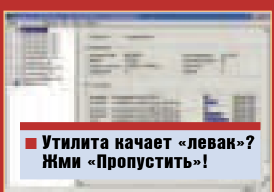
Вся подноготная сайта, как на ладони.

ролики, на которые не ведут ссылки с просматриваемых страниц.

Окно BlackWidow имеет несколько вкладок, по которым программа сортирует полученные данные о ресурсе. Например, в раздел *@Email* попадают все почтовые адреса, обнаруженные на сайте. Вкладка *Ext Links* покажет ссылки на внешние серверы, а *Link Errors* – все ошибочные адреса, перейти по которым в силу разных причин не удалось.

ЕСЛИ НЕТ ДЕНЕГ

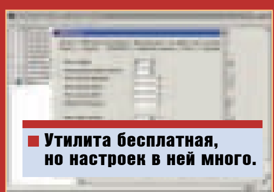
Ты, наверное, заметил, что все программы, о которых мы рассказываем в статье, платные. А что делать, если покупка утилиты никак не вписывается в скромный бюджет? Неужели сохранять все вручную? Вовсе нет, просто установи бесплатный оффлайновый браузер ***WinHTTrack Website Copier***



Утилита качает «левак»? Жми «Пропустить»!

(**www.httrack.com**). Конечно, у него нет симпатичного интерфейса ***Offline Explorer*** и богатства возможностей ***Web-Copier***, однако скачивать сайты программа умеет. Более того, она умеет то, что коммерческим утилитам даже и не снилось.

В ней, например, можно отдельно указать глубину загрузки для страниц, расположенных на внешних серверах. Выставив минимальное значение, ты застрахуешь себя от скачивания «левых» сайтов целиком: WinHTTrack Website Copier «утащит» лишь ту страницу, на которую ссыла-

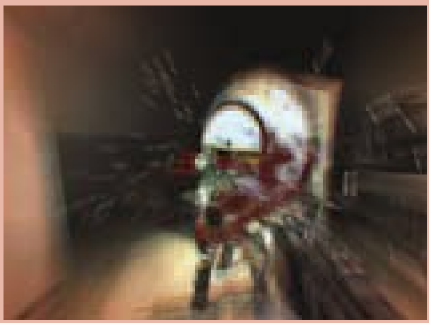


Утилита бесплатная, но настроек в ней много.

ется источник. Интересно, что во время загрузки ты видишь, какие страницы закачивает программа. Рядом с каждым заданием есть кнопка *«Пропустить»*, которой можно воспользоваться, если утилита начнет загружать большой архив или просто ненужный файл.

МОРЕ ДЕМО-ВЕРСИЙ ХОРОШИХ И РАЗНЫХ…





«Море демо-версий хороших и разных» – вот девиз, под которым мы работали над DVD-приложениями к последнему номеру «**PC ИГР**». Демок действительно много, и каждая занимает такой объем, который не каждый коммерческий проект требует. Но на то есть причины. Главный «тяжеловесы» нынешнего выпуска, ***F.E.A.R. Combat*** и ***Company of Heroes***, – игры действительно великолепные, это тот случай, когда красота (а также отличный геймплей) требует жертв. Разумных и вполне обоснованных.
Кое-что интересное появилось и в стане бесплатных и условно бесплатных игр. Например, симпатичный экшен ***After the End*** и логическая забава Робинзон, в которой персонаж должен как можно скорее построить лодку.
Поклонников ***StarCraft*** ждет приятный сюрприз: патч версии 1.14 открывает доступ к Battle.net и фиксит несколько серьезных багов.
Любители модификаций получают два отличных дополнения. ***Point of Existence 2*** – мод для ***Battlefield 2***, повествующий о войне русских и американцев в Судане. Правда, за соотечественников поиграть пока не удастся, но как вариант доступны дружественные украинцы. Всенепременно ждем следующих апдейтов этого мода.

Дополнение к ***Half-Life 2*** под названием ***Xen Forces1: Breath of Xen*** было создано всего одним человеком. Тем не менее, это отличная одиночная кампания, по интересности немногим уступающая оригиналу.
Порадуем фэнов MMORPG – поклонники ***World of Warcraft*** могут поберечь свой трафик, ибо самый последний патч к Великому и Ужасному WoW (версии 1.12) есть на нашем диске. Если «Вовка» уже сидит у тебя в печенках, или просто надоело все то, во что играл по сей день – тебе предоставляется отличная возможность сменить свою онлайновую прописку. Мы выкладываем клиентскую часть одной из самых популярных MMORPG в мире – ***Ragnarok Online***. Яркая, глубокая, интересная и при этом совершенно нетребовательная к компьютеру игра. Кроме того, RO полностью русифицирована и бесплатна. Чем не повод для радости!
Ну а в остальном «стандартный набор» – самые свежие программы и дополнения, наиболее интересные моды, десятки игрового видео… Welcome!

ПЛЮС 16 СТРАНИЦ В «ЮБИЛЕЙНОМ НОМЕРЕ»!

ОБРАЩЕНИЕ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Во время печати тиража дисков к предыдущему номеру Правильного на заводе случилось ЧП. А именно – произошел сбой в машине, печатающей диски. Из-за этого часть тиража дисков оказалась, скажем так, немного бракованной. «Немного» потому, что не читались лишь некоторые файлы.
Тем не менее, брак – это брак, и мы не собираемся переводить стрелки и закрывать глаза на эту проблему. Представителям завода уже сделали строгое внушение (виновные проданы в рабство), а тебе – компенсируем моральный и материальный ущерб. Как? Дополнительными страницами в одном из ближайших номеров! Тем более что есть для этого радостный повод – трехлетний юбилей «**PC ИГР**». Юбилейным будет 12-й номер журнала за этот год. В нем ты обнаружишь эксклюзивный 16-полосный материал, в котором… Впрочем, что именно в нем будет – пока секрет. Но мы уверены – тебе это понравится!



Алексей Ларичкин, главный редактор

Just Cause



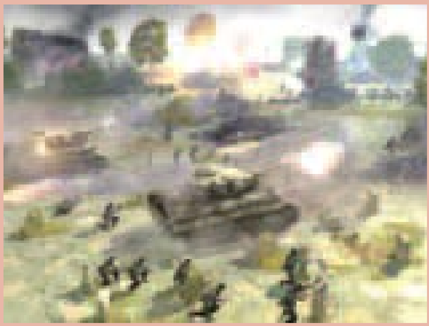
Демо одного из самых ожидаемых шутеров от третьего лица *Just Cause*. Нам доверяют единственный уровень, в котором главному герою необходимо уничтожить гадкого тоталитарного диктатора. Миссия начинается с затяжного прыжка с парашютом, именно так предстоит попасть в машину с террористами. Доступна пара пистолетов и крепкие мужские кулаки. Догнать неприятеля не составит особого труда – есть множество вариантов, вроде кражи автомобиля а-ля *GTA* или сокращения пути через джунгли.
На первый взгляд игра очень похожа на *FarCry*, но после пары часов игры начинаешь замечать кое-какие особенности. Так, например, герой может цепляться за транспортные средства (коих в игре просто прорва, от велосипедов до самолетов). Стоит отметить и красочную игровую среду, графическая основа позволяет вволю наслаждаться огромным тропическим раем – перед тобой будет 1225 миль гор, джунглей, деревень, побережий и городов.



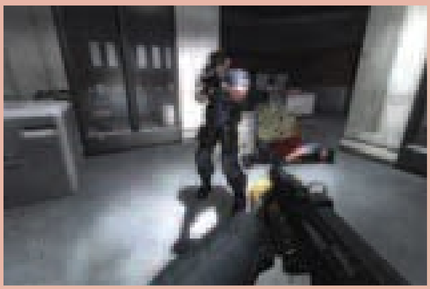
Company of Heroes



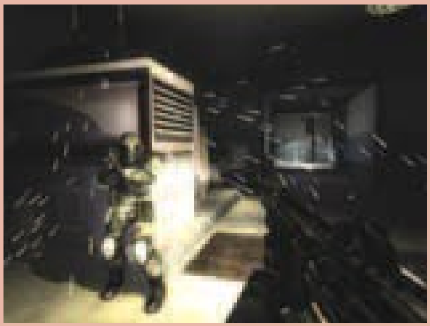
Демо-версия RTS *Company of Heroes*. Доступен обучающий режим, состоящий из четырех тренировок. В Armor Training можно получить информацию о броне танков, а также возможностях инженеров по ремонту повреждений. Base Operations Training позволит понять, как возводить постройки, какие ресурсы есть в игре и как их добывать. В Infantry Combat Training рассказывается об особенностях боевых режимов. А Basic Training поведает геймерам об игровом интерфейсе. В режиме кампаний доступна пара эпизодов одной из самых популярных миссий на военную тематику «высадки в Нормандии», причем на эту же тему показано высококачественное видео. Необходимо нейтрализовать немецкие позиции, расположившиеся на берегу. Что касается графики, то она выше всяких похвал, еще бы – взгляни на минимальные требования!



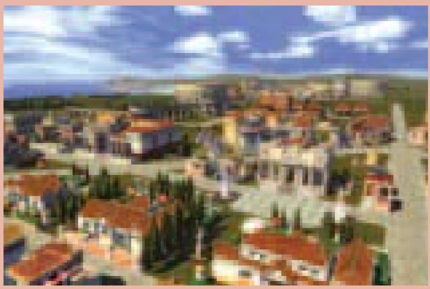
F.E.A.R. Combat v1.07 (Multiplayer)



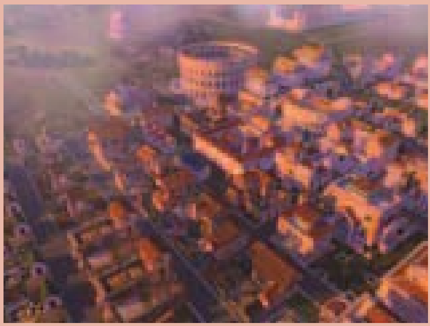
Мультиплеерная демо-версия для красочного шутера F.E.A.R., которая позволит посоревноваться с живыми оппонентами со всего мира. Доступно 10 режимов игры, которые проходят на 19-ти красочных картах. Так же разработчик позаботился и о боевом арсенале геймера, можно использовать 12 видов оружия, от сверхсовременного ручного оружия до чуть ли не ядерных бластеров. Что касается графики, то она просто переполнена эффектами кинематографического качества: искры, взрывы, прозрачные жидкости – все это добавляет сражениям капельку реализма. Для того чтобы запустить данную демо-версию, придется обратиться за помощью в глобальную сеть, а именно – на официальный сайт http://www.join-fear.com/main. Заполнив дату рождения, можно получить ключ к игре.



Caesar IV



Демо-версия новой градостроительной стратегии в реальном времени Caesar IV позволит почувствовать себя владыкой собственного государства. Доступна одна карта. Предстоит выполнить несколько квестовых заданий, развить экономическую основу, дабы построить несколько игровых зданий. Местность, где предстоит возвести свою империю, называется Нарбонесис, она весьма богата лесными массивами. В полной версии игрокам будут доступны и другие территории, такие как Сицилия, Германия, Греция, Египет и другие. В демке необходимо развивать местный бюджет, налаживать торговые отношения, выбрать политический режим, защищать свои земли и многое другое. Трехмерная графика, хорошо прорисованы модели строений и живых существ, прекрасные ландшафты добавляют в игровую атмосферу завораживающую глобальность.



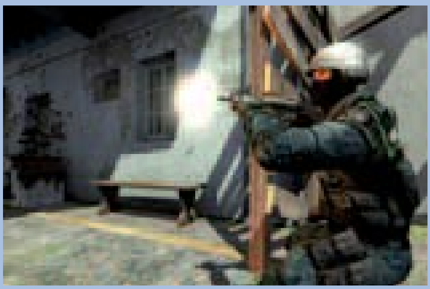
Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade



Солдат осталось немного, а отряды орков все приближались. Шансов не оставалось, была лишь слабая надежда. Зеленые монстры подошли вплотную к окопам, как вдруг из-за развалин показался огромный боевой робот с пушкой внушительных размеров. Кажется, это был единственный шанс выполнить приказ: сержант покрепче сжал автомат и поднял флаг – начался кровавый бой.
Именно с этого красочного видео стартует демо-версия ***Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade***. Это уже второе официальное дополнение к игре. Доступны две миссии и обучающий режим без соперников. Для тех, кто первый раз запускает эту игру, лучше всего начать именно с обучения. В миссиях необходимо быстро развиваться, так как вражеские юниты нападают буквально через две минуты после старта. Вначале можно построить всего 7 зданий, главное – правильно распределить ресурсы. В комплекте динамичный геймплей и вполне достойная графика.



El Matador



Сразу две крупных демо-версии шутера от третьего лица ***El Matador***. В обеих доступен обучающий режим, который поможет быстро освоиться молодым бойцам. В демках открыты две миссии – Chapter 3: The City of Eternal Spring и Chapter 6: Fire on Water. Игроку предоставляется шанс почувствовать себя в роли агента по борьбе с организованной преступностью, сражаться придется с латиноамериканской наркомафией. Главного героя ожидают бешеные перестрелки, небольшие шпионские задания, в ходе которых предстоит воспользоваться не только стандартным набором военного, но и множеством современных технических приспособлений. Что касается графики, то стоит обратить внимание на качество анимации персонажей. Не подкачал и искусственный интеллект компьютерных оппонентов, придется использовать тактические навыки, чтоб их одолеть.



Joint Task Force



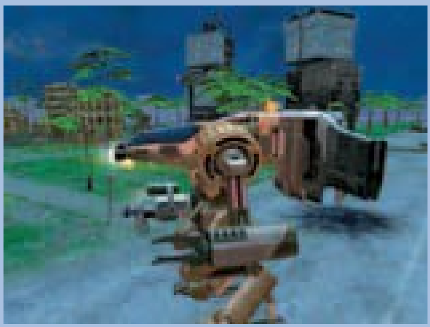
Военная RTS, в которой игрок должен бороться с мировым терроризмом. Демо-версия содержит две миссии. Первая довольная простая: необходимо нейтрализовать бунтарей в сомалийском порту. Береги санитара, он поможет пехоте дойти до конца, также можно использовать любую технику. Исследуй ангары, там может находиться оружие и техника. Вторая миссия перенесет геймера в колумбийские джунгли. Задачей будет уничтожение вооруженного картеля. Теперь следует использовать имеющийся капитал для постройки новых юнитов. Развивая технологии, можно прикупить вертолет, а также мощный танк M1A2. Игровым объектам на карте можно наносить ущерб, здания полностью разрушаются. Неплохая графика, красочные погодные эффекты, а ландшафты богаты опасными узкими тропинками и крутыми склонами.



Maelstrom



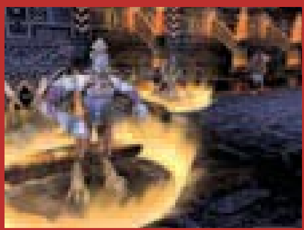
Демо-версия RTS, действия которой разворачиваются в 2040 году, когда планету Земля настигло апокалипсическое бедствие. Доступны 2 миссии: the oncoming storm и fire and ice. Каждая из них представляет свою расу, а в оригинальной версии их будет три. В первом уровне необходимо обеспечить безопасность героине-солдату, в распоряжении у тебя будут два танка, один из которых трансформируется в робота, одна передвижная база и двое военных. Во второй миссии также выдается несколько юнитов, с их помощью необходимо уничтожить врага. Практически любые объекты можно разрушить – многие из них стоят на дороге и мешают вести огонь. Графика довольно красочная, управлять юнитами легко. AI компьютерного оппонента, несмотря на явные ошибки, заставляет напрячь мозги, но враги обычно предпочитают количество, а не качество.



РЕВЬЮ

Dungeon Siege II: Broken World

Спустя год после второго катаклизма и неудачной попытки отряда героев остановить чародея Валдиса, ты вновь собираешь силы, чтобы совершить Подвиг. На этот раз, правда, все гораздо сложнее. Пораженный в ***Dungeon Siege II*** и явно обиженный Валдис призывает себе на подмогу темного владыку Зарамота (Zaramoth). Не для того, чтобы завоевать мир, а чтобы окончательно уничтожить его. Приключения начинаются в удаленном поселке дриад, где тебя не очень-то жалуют местные жители. Как только освоишься, предстоит вновь спускаться в бесконечные подземелья, опустошать сокровищницы и спасти Араану.

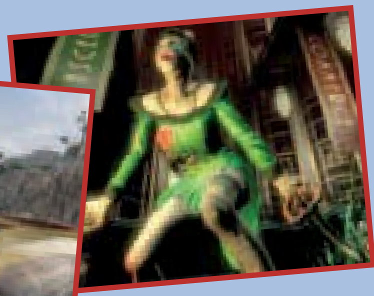


CivCity: Rome

Игровой экран встречает нас одинокой мэрией на фоне унылого пейзажа и горсткой первых поселенцев. Чтобы они не разбежались, ты строишь для них самое необходимое: колодец и примитивные жилища. Кажется, что все предельно просто – возводи побольше домов да выполняй нехитрые просьбы жителей, вроде завоза хлеба в город. Но накормить людей не так-то просто. Ведь требуется соорудить ферму, затем отправить зерно на переработку...
По мере развития города жители требуют от градоначальника все больших благ, и ты вынужден налаживать производство мяса, вина, мебели и многого другого.







ОНЛАЙН

На онлайновом фронте ничего стоящего за последний месяц не появлялось. Поэтому мы решили сфокусировать внимание на проектах, находящихся в разработке. Ведущие мировые производители MMOG – **Sony Online Entertainment** и **NCSoft** – готовят горячо ожидаемые продолжения хитовых многопользовательских ролевок. Речь идет об адд-оне к ***EverQuest II*** под названием ***Echoes of Faydwer*** и пятой главе ***Lineage II***. Особых сюрпризов ждать не стоит: набор нововведений стандартный, но от этого он не становится менее приятным: новые умения, монстры, территории, квесты, «эпические» шмотки. Иная ситуация с главным MMOG-дополнением года – ***World of Warcraft: Burning Crusade***. **Blizzard** в своих лучших традициях добавила целую кучу разных вещей. В представленном видеоролике мы расскажем все, что знаем о новых классах «ВоВа» – Кровавых Эльфах (Орда) и Дренеях (Альянс, соответственно).

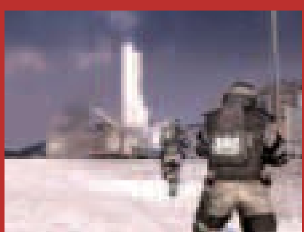
ИНТЕРВЬЮ

Вновь мы представляем твоему вниманию рубрику, в которой игроделы рассказывают о процессе создании своих творений и показывают готовые наработки. В центре внимания проект ***Bioshock***, идеологическое продолжение культовой RPG 1999 года – ***System Shock 2***. Вновь нам обещаны нелинейный сюжет, леденящая кровь хоррор-атмосфера и широкая свобода действий. И все это счастье – на рельсах супернавороченного движка, главным козырем которого является сказочно красивая вода (действие игры происходит в полуразрушенном подводном комплексе).
Видео (а также высокопарные заявления разработчиков) из ***Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*** настраивает на оптимистичный лад. Кажется, что после откровенно убогой ***Lockdown*** сериал вновь вернется в тактическо-симуляторное русло.
Также о своем детище поведают создатели ***Caesar IV***, подкрепив высказывания убийственно красивыми роликами из игры. На наш взгляд – тот же самый «Цезарь», но в современном исполнении.

ПРЕВЬЮ

Battlefield 2142

Почувствовать геймплей готовящейся к выходу ***Battlefield 2142*** мы смогли благодаря закрытой бета-версии игры. К сожалению, нашему вниманию предлагалась всего одна карта из нового режима Titan, но и ее вполне достаточно, чтобы насладиться нововведениями очередной серии знаменитой мультиплеерной саги. Вначале, правда, едва ли понимаешь, что происходит вокруг. Интерфейс перегружен информацией, на тебя вываливают кучу непонятных значков, вокруг бегают солдаты и рассекает бронетехника, что-то на ухо кричит командир... Смертей через пять начинаешь осваиваться – сказывается практика игры в предыдущие части Battlefield.



Company of Heroes

«Американцы на войне». Начинаем, как обычно, высадкой в Нормандии, ну а после этого продолжаем шествие до тех пор, пока не освободим всю Францию от фашистской заразы. До Берлина стальной лавиной, к сожалению, докатиться не получится – видимо, разработчики припасли самое интересное для адд-она или сиквела. Собирай вещи и готовься штурмовать укрепленные фрицами пляжи, брать приступом населенные пункты и оборонять от наступающих подразделений врага стратегически важные районы. И не надо говорить о том, что мы все это уже сто раз видели. Ради такого геймплея и графики не жаль посмотреть и в сто первый.



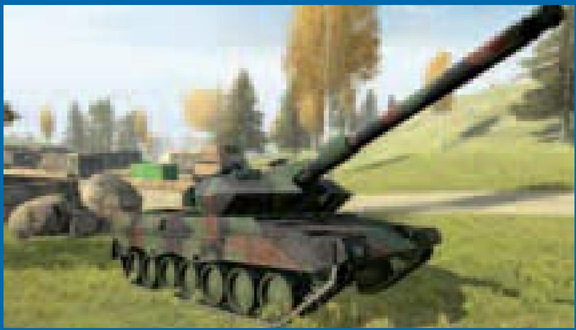




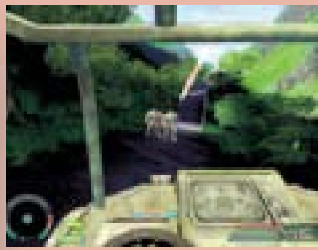




Point of Existence 2 v1.0.0

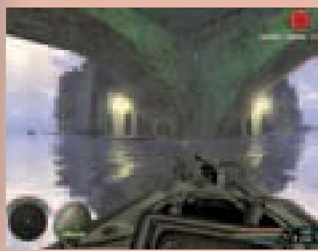


Вслед за ***Operation Peacekeeper***, первым релизом для ***Battlefield 2***, порадовали создатели главного его конкурента – ***Point of Existence 2***. Знакомые с ***Battlefield Vietnam*** наверняка запомнили эту прекрасную модификацию, посвященную войне американских и российских войск в далеком Судане. Теперь этот мод не без оснований считается одним из фаворитов среди работ для Battlefield 2. Сменив движок, создатели мода сменили и место действия. Отныне война идет в Европе, причем бьются друг с другом Германия и... Украина. Россиян и их технику обещают добавить позднее, а пока у тебя есть поистине уникальная возможность оценить разработки украинского ВПК. До сих пор ни в одной игре (а ***Point of Existence 2*** по масштабам сравним с игрой) не была представлена современная украинская техника и стрелковое вооружение. Не менее широко представлен и Бундесвер: создатели мода воспроизвели целую кучу оружия и техники, начиная с разведывательных машин и заканчивая танком Leopard 2A6. Одним словом, есть на что посмотреть.



Far Cry

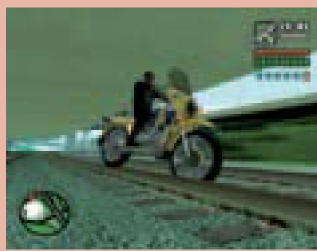
Любителям одиночных миссий мы приготовили ***Explore Episode 3***, третью и заключительную часть отличной мини-кампании ***Explore***. Теперь против героя выступают орды мутантов, которые куда опаснее наемников. Помимо Explore Episode 3, на диске нашлось место 9-ти картам для сетевой игры, особое внимание обрати на mp_Beaverbay v2, mp_Icarus, mp_2v2 Matto и mp_Time of Crisis 2K6.

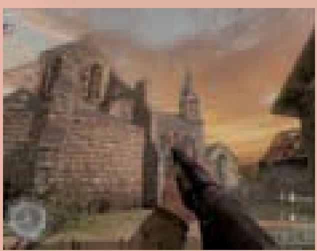




GTA: San Andreas

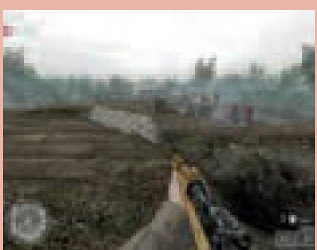
Любителям колесить по улицам San Andreas мы предлагаем четыре десятка всевозможных авто. У нас есть как классические машины, вроде 1966 Pontiac Bonneville и 1959 Cadillac Eldorado, так и современные – такие, как Mercedes SLR Mclaren V2 и 2003 Chevrolet Corvette. Также с этого диска мы начинаем публикацию мотоциклов, в этот раз их три штуки, особо стоит отметить 1948 Indian Chief Beta.

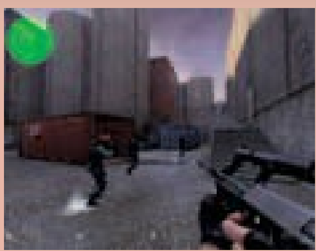




Call of Duty 2

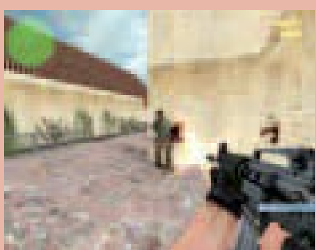
Почти полугодовое молчание сообщества ***Call of Duty 2*** уже несколько месяцев с лихвой восполняется кучей новых карт. Как и в прошлый раз, набралось их более полутора десятков. Подавляющее большинство работ отличается доброй проработкой, особенно советуем взглянуть на mp_Brunville France v1.1, mp_Dustville v1, mp_Rasquert final fixed, mp_Verladenpanzer и mp_Chelm Poland Beta 2.



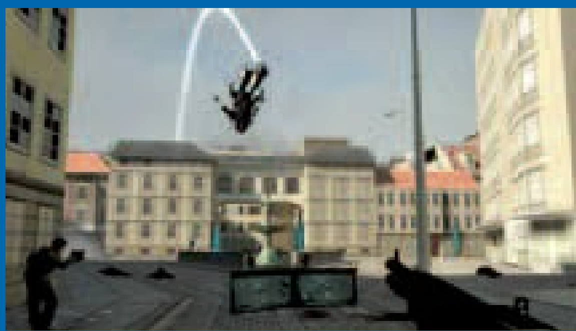


Counter-Strike: Source

Как и в прошлом месяце, карта для режима ***Counter-Strike*** всего одна – cs_Siena. Зато любителям повзрывать явно повезло – их вниманию предлагается аж 6 карт. Среди этого многообразия особенно стоит выделить карты de_Detroit v2, de_Yacer v1 и de_Strata beta 2. Для тех же, кому взрывные работы не интересны, мы можем предложить карты aim_The Village 2, fy_Gardenworld и fy_Twisted.



Xen Forces1: Breath of Xen

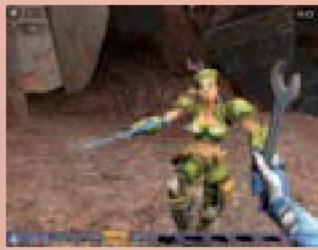


На диске к августовскому номеру мы выкладывали ***Danger 2***, неплохую модификацию, созданную российским поклонником ***Half-Life 2***. Как выяснилось, это было лишь прологом к куда более масштабной и качественной модификации, имя которой ***Xen Forces1: Breath of Xen***. Как и Danger 2, эта модификация является одиночной кампанией. Создатель Xen Forces1: Breath of Xen не ограничился одними только картами: в моде появились новые виды оружия, а некоторые виды противников переделаны. Главным ее героем является Джек Уитон, бывший заключенный, сбежавший из тюрьмы в City 14. Джека преследуют патрули Комбайна, но главная опасность заключена внутри его тела. Главный герой стал жертвой эксперимента, и теперь в его организме находится существо из мира Xen. Ну как мод с таким сюжетом может быть скучным? Тебя ждут напряженные миссии, где понадобится не только умение метко стрелять, но и тактические хитрости. По ходу игры тебе придется несколько раз попадать в мир Xen. Рекомендуем для прохождения!

CPDT 2005 Mod v1.0

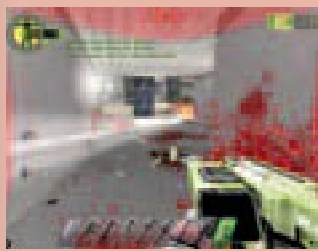


Появление этой модификации означает только одно: для фанатов автосимуляторов ***F1 Challenge '99-'02*** умер окончательно и бесповоротно. **CPDT** была последней командой, которая выпускала что-то масштабное для старичка от **EA Sports**, и ее переход на движок *rFactor* можно считать окончательным уходом игры на покой. Король умер – да здравствует король! Теперь rFactor стала единственной платформой, на которой модостроители создают свои шедевры. И эта платформа, обновление которой до версии 1.150 состоялось совсем недавно, смотрится очень привлекательно. Появление на ней такого мода, как ***CPDT 2005 Mod v1.0***, было вполне предсказуемым. Отныне поклонники Формулы-1 получили достойную, а главное – бесплатную альтернативу старым играм. К сожалению, CPDT 2005 Mod v1.0 не содержит формульных трасс, но это лишь вопрос времени, да и благодаря фанатам проблема с треками решаема. Зато уже сейчас есть полный комплект команд сезона 2005 года, и этого вполне достаточно.



Unreal Tournament 2004

Ищи на диске две модификации – ***MarsWars 1.0*** и ***JunkWar v1.10 Public Beta***. Первая является конверсией известного шутера ***Red Faction***. Второй же мод, являющийся детищем создателей ***Ballistic Weapons***, предлагает тебе сразиться с врагами на трубах, дубинах и прочих тяжелых предметах. Помимо модов, тебя ждет традиционная подборка из двух десятков карт.

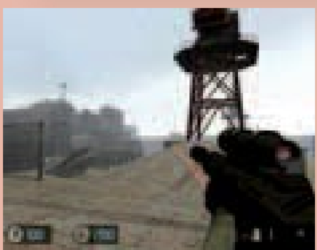




Warcraft III: The Frozen Throne

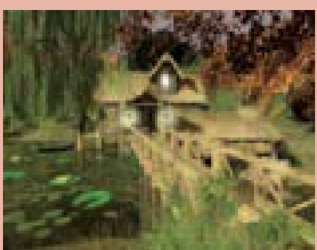
Кампаний в нынешнюю подборку попало аж две штуки – Dark and Light и The Blooddirge Tribe. Помимо них, мы предлагаем любителям ***Warcraft III*** пять карт, все они заточены под режим RPG и предназначены для одиночного прохождения либо для режима Cooperative. Особо советуем взглянуть на Glare of Vanity ORPG v1.6 beta, Guild Wars BETA v. 1.1 и Ragnaros ORPG v2.11.

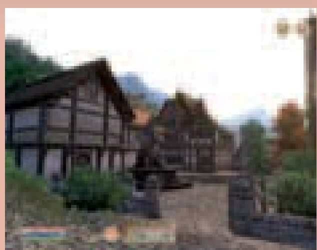




Half-Life 2

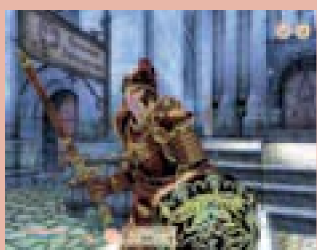
Помимо ***Xen Forces1: Breath of Xen***, твоему вниманию предлагается интересная модификация ***Obsidian Conflict Beta 1.0***. В отличие от других модов под режим Cooperative, Obsidian Conflict не содержит полноценной кампании. Главное здесь – стараться оставаться в живых как можно дольше, попутно отправляя на тот свет как можно больше врагов. Также ищи на диске карты Background Mill и dm_Richland.





The Elder Scrolls IV: Oblivion

Создатели плагинов ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** не подкачали: работ традиционно много, их общее число превышает два десятка. Тебя ждут подземелья, полные монстров, и новые территории, которые стоит исследовать. Особо надо отметить такие вещи, как Castle Dunkerlore 1.0, Martigen's Monster Mod 1.0, Niben Bay Watch Tower 0.2 и Royal Ebony Armor & Weapons 1.0.



Singles 2 Booster Pack,



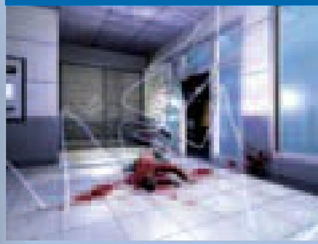
Несмотря на нежелание компании **«Бука»** локализовывать последний патч, дающий возможность подключать дополнения, нам удалось кое-что для тебя найти. А именно – ***Singles 2 Booster Pack***, штука, которую наверняка оценят поклонники этой игры. Сделали ее простые немецкие моддеры, а эти парни знают толк в подобных вещах. В Booster Pack'е собраны сразу несколько модов, которые открывают море новых возможностей. Теперь можно наконец избавиться от проклятого одеяла, спустить воду в джакузи, мешающую толком разглядеть, чего это они там делают, выключить пар в прозрачной кабинке для душа, сделать фотографии своих любимцев без нижнего белья, убрана цензура в тех местах, где ее как раз и надо было убрать. К сожалению, все новые опции написаны на английском. Но зато все отлично работает с локализованной версией и никакого патча не требуется. Кстати, если покопаться в меню, можно включить читы, которые увеличат все умения персонажей до максимума, а потребности будут постоянно удовлетворены.

ОНЛАЙН



Ragnarok Online – одна из самых популярных MMORPG современности. И это несмотря на то, что «Рагнарок Онлайн» вышел аж в середине 2002 года. Однако если официальная статистика (данные разработчиков, то бишь) не врет, то по всему миру насчитывается более тридцати пяти миллионов поклонников RO, а это в пять раз больше армии фэнов ***World of Warcraft***. Игра выполнена в красочной аниме-стилистике, однако впечатление несерьезности происходящего ошибочно. RO в плане возможностей и комплексности не отстает от самых молодых онлайновых проектов. Мы выкладываем девятый, самый свежий эпизод игры, который будет запущен на серверах 20 сентября. Об условиях бесплатного подключения к игре читай на **www.raggame.ru**.

ПАТЧИ





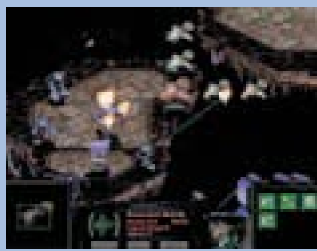
F.E.A.R. (v1.07)

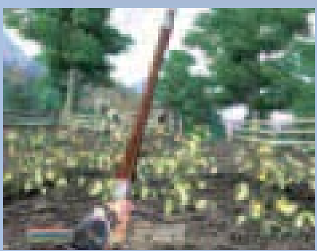
Добавлены различные настройки в многопользовательском режиме, а также открылись новые возможности работы с «листом друзей» (Friends List). Включены дополнительные карты для режима DM/Control – Stockpile и Waterworks, а также одна для CTF/Conquer All – Depot. Исправлены некоторые ошибки, допущенные в предыдущих версиях, и наконец-то появился баланс количества игроков в игре.

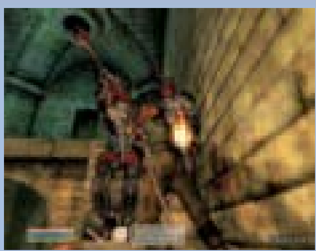
StarCraft: Brood War (v1.14)

Главное новшество свежей версии ***StarCraft: Brood War*** – сервер **WGTour** отныне присоединен к **Battle.net**. Исправлено множество недоработок, связанных с неправильным отображением текста и разрывами соединений. Также устранены следующие ошибки: очки Зергу, даваемые за отмену мутаций зданий; рабочие больше не могут быстро добывать минералы и так далее.



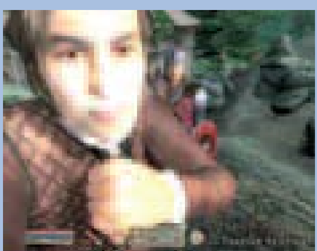


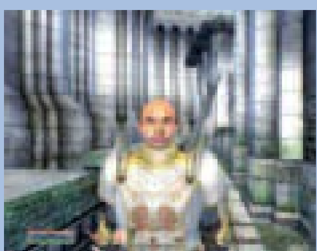




ПУТЕВОДИТЕЛЬ

«Путеводитель»! Как много в этом слове для сердца читера слилось, как много в нем отозвалось… Так и тянет на лирику, когда оцениваешь объем тактической рубрики в этом номере. Всего один материал – конечно, не густо, зато какой материал! Наш постоянный автор, Андрей Шаповалов, подготовил статью об оптимизации ***The Elder Scrolls 4: Oblivion***. Руководство по запуску «Обливиона» на тачках четырех-пятилетней давности уже публиковалось в журнале несколько месяцев назад, однако с тех пор народные умельцы изобрели еще несколько действенных способов оптимизации последнего творения **Bethesda** для слабых компов. Как раз их и описывает в своем материале камрад Шаповалов (детально и «разжеванно»). Oblivion на ***GeForce 5200*** – не сказка, а реальность! Конечно, производительность игры будет на самом минимальном уровне, но это все же лучше, чем ничего.





КИБЕРСПОРТ



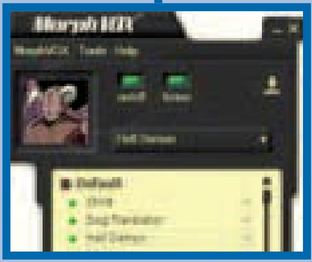
Всем привет! Последний месяц уходящего лета ознаменовался поистине великолепным турниром – **World Cyber Games Russia 2006**. Подробный отчет о турнире ты найдешь на страницах этого номера журнала в рубрике **«Киберспорт»**, а на диске тебя уже ждут все доступные демки с ***Counter-Strike***-части соревнований. Советую обязательно посмотреть финальные игры команды **Virtus.pro** против **DA** и **Begrip** – обе партии заслуживают самого пристального внимания, они будут интересны как видавшему виды ветерану, так и новичку, ведь помимо хитрых тактических ходов оба матча изобилуют «нереально» красивыми фрагами. Также на диске ты найдешь новый крутой мувик, который рассказывает о турнирном опыте одной из лучших команд Украины по Counter-Strike – **pro100**. Эти парни знают, как побеждать, и доказали это на недавнем турнире **ASUS Summer Cup**, репортаж о котором ты сможешь увидеть в следующем номере твоего любимого журнала. Не проспи!

СОФТ

SHAREWARE/FREEWARE

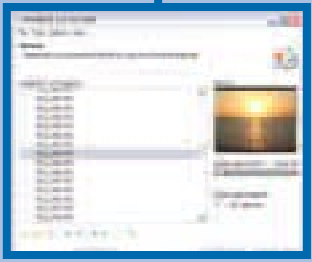
MorphVOX 2.9.6

Классная программа для тех, у кого есть микрофон. Лично я долго смеялся, общаясь в сети своим измененным до неузнаваемости голосом. Именно в этом и заключается главная функция: голос можно менять в реальном времени! В наличии эффекты различных роботов, демонов, женщин и даже собак. Простой интерфейс.



VSO PhotoDVD 2.3.0

Иногда случается такое: нанимаешь кучу цифровых фото, хочешь дать знакомым, а у них нет компьютера. Зато DVD-плееры сейчас есть почти у всех. Программа позволит создавать красочные слайдшоу для DVD-плееров, поддерживается большинство форматов. И все это под выбранную музыку в форматах mp3, wma и прочих.



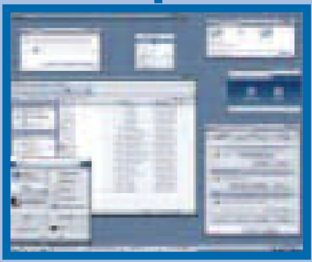
Samurize 1.64

Программа, позволяющая вести мониторинг работы системы и выводить данные прямо на рабочий стол. Весьма нетребовательна к ресурсам и обладает удобным интерфейсом и настройками. При этом выводимая статистика смотрится весьма симпатично.



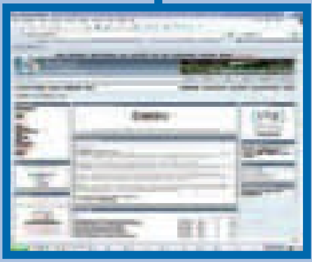
WindowBlinds 5.01

Ультрамодная утилита, позволяющая настроить внешний вид интерфейса *Windows XP*. С ее помощью можно поменять вид кнопок, различных заголовков и активных элементов операционной системы. Смотрится впечатляюще. Простой интерфейс.



Slim Browser 4.07 build 100

Красочный и, самое главное, бесплатный браузер. Помимо стандартного набора настроек содержит в себе возможность автоввода логинов, паролей, различных форм. Программа поддерживает многооконность при просмотре сайтов.



After The End

Патрульный крейсер получил сигнал бедствия с планеты Ридон-7. Игроку предстоит выяснить, что же произошло. А наткнется он, конечно же, на полчища монстров. Действия игры разворачиваются в лесах, пустынях и древних храмах. 16 видов оружия и несколько транспортных средств.



Робинзон

В игре рассматривается следующая условная ситуация: современный человек в результате катастрофы попадает на необитаемый остров. Для того чтобы покинуть остров, необходимо в кратчайший срок построить лодку. Однако для человека необходимы пища, одежда и жилье.



Battle Command

Пошаговая стратегия во вселенной Battletech. Основные преимущества игры в ее тактической начинке, а графика и звук отодвигаются на второй план. Управляем боевыми юнитами и осваиваем неизвестные просторы космоса, населенные агрессивными обитателями.



Not alone in the dark

Бродилка от первого лица под *3D OpenGL*. Необходимо выбраться из подвала-лабиринта, а для этого нужно отыскать ключ от двери. В свою очередь, чтобы его достать, лучше не попадаться в лапы монстру. А чтобы не быть убитым, желательно найти оружие. И так далее.



PragmatiChess 2.5

Очень качественные шахматы. Фигуры выглядят красиво, а маг в углу экрана делает игру против компьютера забавнее. Имеется несколько видов отображения фигур и доски. Присутствует возможность игры через e-mail. Помимо классического вида шахмат есть вариант Фишера, а это 960 различных начальных позиций.



FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или на нем может читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1-й вариант.
Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО:

НОВОСТИ:
- Age of Empires 3: Warchiefs
- Caesar 4
- Call of Juarez
- Dark Messiah of Might & Magic
- Medieval 2: Total War
- NASCAR 07
- Need for Speed: Carbon
- Wheelman
- Stranglehold
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade

ПРЕВЬЮ:
- Company of Heroes
- Call of Duty 3
- Warhammer Online
- Caesar 4
- Neverwinter Nights 2
- Bioshock
- Rainbow Six: Vegas

ОБЗОРЫ:
- Safecracker
- Reservoir Dogs
- Fallen Lords
- Alliance: Future Combat
- Bad Day L.A.
- Specnaz Project Wolf
- Dungeon Siege 2 Broken World

ОНЛАЙН:
- Elveon
- Hero Online
- Lord of the Rings Online
- EQ 2: Echoes of Fayerdryr
- WoW: Burning Crusade

ИНТЕРВЬЮ:
- Warhammer Mark of Chaos
- Battlefield 2142
- Company of Heroes
- ANNO 1701
- Armed Assault
- Brothers in Arms: Hells Highway
- UT 2007
- Splinter Cell: Double Agent
- C&C3: Tiberium Wars

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Aion
- Bet on Soldier: Blood of Sahar
- Caesar IV
- Call of Juarez
- Crysis Видео 1
- Crysis Видео 2
- Gods and Heroes: Rome Rising Видео 1
- Gods and Heroes: Rome Rising Видео 2
- Gods and Heroes: Rome Rising Видео 3
- Gtr 2 Видео 1
- Gtr 2 Видео 2
- Joint Task Force
- Just Cause Видео 1
- Just Cause Видео 2
- Mage Knight: Apocalypse
- Marvel: Ultimate Alliance
- NHL 07 Видео 1
- NHL 07 Видео 2
- NHL 07 Видео 3
- NHL 07 Видео 4
- Pac-Man World Rally
- ParaWorld
- Red Orchestra: Ostfront 41-45
- Star Wolves 2
- Sword of the Stars
- The Sacred Rings
- The Sims 2: Pets
- Вторая мировая (Theatre of War) Видео 1
- Вторая мировая (Theatre of War) Видео 2
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade Видео 1
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade Видео 2
- Warhammer: Mark of Chaos
- WarPath

ДЕМОВЕРСИИ:
- GTR 2
- В тылу врага 2 (Faces of War)
- Call of Juarez
- Sword of the Stars

ДОПОЛНЕНИЯ:
- Блицкриг II
- В Тылу Врага
- Перл-Харбор
- Age of Empries III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer: Generals – Zero Hour
- Command & Conquer: Tiberian Sun
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic V
- Homeworld 2
- Icewind Dale II
- Independence War 2: Edge of Chaos
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Sid Meier's Civilization IV
- Singles 2: Triple Trouble
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

ДРАЙВЕРЫ:
- ForceWare 85.98 Win2000/XP
- ForceWare 91.37 Win2000/XP
- nForce 570 SLI Intel Edition 8.22 WHQL x32
- nForce 570 SLI Intel Edition 8.22 WHQL x64
- nForce 570 SLI Intel Edition 9.37 WHQL x64
- nForce 590 SLI Intel Edition 9.37 WHQL x32
- SoundBlaster X-Fi Vista Beta Drivers

SHAREWARE:
- 3 Balls
- 6 Colors
- 101 СТО ОДНО
- BigSity
- Boulder Dash 1.0
- Cosmic Fight v1.0d
- Эрудит PC 1.5 Lite
- Grid Wars
- JapanPazzle v1.0
- Lode Runner 1.0
- Nebulous
- Тетрис
- Warkanoid 3: Story-book 3.4.3
- Blazing Trails
- Brick over islands
- Carnival
- Cube Pusher
- Geordies
- Jumping Jackson
- Ladybug
- Slidelogy
- Снежок: Обеденный переполох
- Снежок: Приключения в космосе
- Путеводство
- X-It

СОФТ:
- Comodo AntiVirus 1.1 beta
- Microworld Antivirus Toolkit Utility 8.5.1
- SpyRemover 2.59
- Trojan Remover 6.5.0
- MediaInfo 0.7.3.0
- VobSub v2.23
- Reaper 0.996
- Quintessential Player 5.0.112
- Aurora Media Workshop 3.3.15
- ExtractNow 4.24
- PowerStrip 3.70.569 beta
- EVEREST Ultimate Edition 3.02.655 beta
- CPU-Z 1.35
- Helper ver.1.15
- Ryodoraku 1.01
- VueScan 8.3.54
- ReNamer 4.10

DVD

- Изменение Трудового кодекса – 2006 1.0 от 30.06.06
- BIOS Agent 3.54
- Download Accelerator Plus 8.1.2.0
- PicaJet FX 2.5.454
- Atani 3.8.5
- Zero Blender 1.1
- Advanced Spyware Remover 1.88.26128
- Ashampoo AntiSpyWare 1.40
- Virtual CloneDrive 5.1.4.5
- AbiWord 2.45
- Foxit PDF Reader 2.0.0602 Beta
- FuturixImager 5.7.2
- Internet Access Monitor 3.2 Pro
- All Media Fixer 6.3
- VirtualDub-MPEG2 1.6.15
- IPCheck Server Monitor 5.3.2.605606
- Macromedia Dreamweaver 8.02
- Online Radio Tuner 1.1.15
- Password Boss 2.07
- AnyReader 1.6
- DoubleSafety 3.4
- FileRescue Pro 2.1
- LCP 5.04
- Clock Tray Skins 4.1
- Fresh UI 7.63
- SuperCleaner 2.93
- WinLock 4.45
- fastInstall 1.1.3
- Affinity 1.3
- AkelPad 3.0.0
- DeskStickers 1.4
- Lappo Fasad 1.0
- Внушение 1.3.2

СОФТ-СТАНДАРТ:

- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.2.07310
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus Titanium 2006
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.43 Alpha 3
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.60 beta 8
- WinZip 10.0.6699
- Internet Explorer 7 Beta 3
- Mozilla Firefox 2.0 beta 1
- Opera 9.01 build 8552
- CloneDVD 3.9.4.0
- Nero Burning Rom 7.2.3.2b
- UltraISO Premium 8.2.0.1669
- Virtual CD 8.0.0.3
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.52a
- ICE Book Reader Pro 8.5.1
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.55
- XP Codec Pack 2.0.2
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter 3.5.0 Final
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.1.2.1034
- ReGet Deluxe 4.2.265
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.7.4
- HyperSnap-DX 6.10.01
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.4 Rus
- The Bat! Pro 3.80.06
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 0.31
- WinTuning XP 3.3.2
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.55 Final
- ICQ Pro 2003a Build 3800
- Miranda IM 0.5 Final
- mIRC 6.2
- Eng-rus slovar v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- TranslateIt! 3.8
- DivX Player 6.2.5
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0.5358.4827 Rus
- NoteRepad v2.2
- Uniqway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

ПАТЧИ:

- Battle of Britain II: Wings of Victory v2.04
- Battlefield 2 с v1.3 до v1.4 beta #2
- F.E.A.R. v1.06
- Heroes of Might and Magic V v1.2
- Original War v1.06.2
- Pro Cycling Manager 2006 v1.0.0.3
- Star Wars: Empire at War v1.05
- Titan Quest с v1.08 до v1.11
- Titan Quest v1.11
- Wildlife Park 2 v1.04
- Quake 4 v1.3
- StarCraft: Brood War v1.14
- StarCraft v1.14
- Age of Empires 3 v1.08 (english)
- Age of Empires 3 v1.08 (russian)
- Rise & Fall Civilizations at War v1.12

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

- CheatCodeX 3.50
- CheMax 6.4
- CheMax Rus 5.1
- ArtMoney SE v7.19
- Cheat 'O Matic 0.99a
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5

ТРЕЙНЕРЫ:

- AirStrike 2
- Battle of Europe: Royal Air Forces
- Bricks Destroyer Trainer 1
- Bricks Destroyer Trainer 2
- Caterpillar Construction Tycoon
- Command & Conquer: Generals Trainer 1
- Command & Conquer: Generals Trainer 2
- Commandos: Strike Force
- Cossacks 2: Battle for Europe
- Deep Sea Tycoon Trainer 1
- Deep Sea Tycoon Trainer 2
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition Trainer 1
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition Trainer 2
- Heroes of Might and Magic V
- Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
- Prey Trainer 1
- Prey Trainer 2
- Titan Quest
- X-Men: The Official Game Trainer 1
- X-Men: The Official Game Trainer 2

SDK:

- F.E.A.R. Public tools v1.06
- Take Command: 2nd Manassas SDKs v2.51

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализированных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последня версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта, то получается 7.9 гигабайт.

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::



Следующий номер обещает стать самым интересным за последние месяцы. Прежде всего, мы собираемся максимально подробно рассказать о третьей части ***Gothic***, ведь именно ей придется конкурировать с ***Elder Scrolls IV:Oblivion*** за звание лучшей ролевой игры года. К сожалению, сказать наверняка, появится ли она в журнале, мы не можем. Все зависит от разработчиков и зарубежных издателей.

На днях мы навестили разработчиков из студии ***Gaijin Entertainment***: смотрели лихой экшен «***Братва и Кольцо***». В основу игры легло одноименное произведение **Дмитрия Пучкова**, более известного как **ст. о/у Goblin**. Проектом мы остались довольны. Обо всех особенностях этой необычной игры ты узнаешь из эксклюзивного материала в журнале.



«Братва и Кольцо» – не единственная отечественная разработка, которая нас заинтересовала. Компания **«Акелла»** представила сразу два свежих проекта: ***«Отель у "Погибшего Альпиниста"»*** и ***«Обитаемый остров: Послесловие»***. Первый – классическая адвенчура по мотивам фантастического рассказа Братьев Стругацких. Второй – пошаговая стратегия по роману все тех же Стругацких. Напомню, что сейчас в разработке находятся сразу три «Обитаемых Острова». Помимо TBS запланированы адвенчура и лихой шутер от первого лица. Буквально перед самой сдачей номера в продажу поступила, пожалуй, самая долгожданная стратегия о Второй мировой ***«В тылу врага 2»***. Первые впечатления – исключительно восторженные. Большего сказать пока не можем, да и не хотим. Ведь прежде чем выносить окончательный вердикт, надо скрупулезно изучить все компоненты геймплея.

Главным конкурентом второй части «В тылу врага» станет ***Company of Heroes***, не менее интересная RTS от создателей ***Warhammer 40.000: Dawn of War***. К сожалению, разработчики из **Relic Entertainment** отказались от советской кампании, поэтому играть придется исключительно за союзников. Тебе ведь еще не надоело высаживаться на берегах Нормандии?

Благодаря российскому издательству «**Софт Клаб»** мы загодя изучили грядущий командный шутер ***Battlefield 2142***. А потому можем поделиться впечатлениями уже сейчас. Так вот, игра получится, безусловно, интересной, но без необычных нововведений. По сути, эта та же самая ***Battlefield 2***, только в футуристических декорациях.

В довершение, хочется упомянуть долгожданную ***Broken Sword: The Angel of Death***. Давненько мы не видели столь добротной адвенчуры: захватывающей, продуманной до мельчайших деталей. Да и вообще, с адвенчурами нынче беда. Но **Чарльз Сесил** (Charles Cecil), управляющий директор **Revolution Software**, не подвел. Хочешь знать больше? Читай ноябрьский номер.





ДО ВСТРЕЧИ 25 ОКТЯБРЯ!



ТУР 10 ГОРОДОВ II
Для читателей журналов:
СТРАНА ИГР
PC ИГРЫ
ЖЕЛЕЗО
ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!
7 октября
Санкт-Петербург
28 октября
Москва
Нижний Новгород
Самара
Екатеринбург
Тюмень
Ростов-на-Дону
Новосибирск
Красноярск
Иркутск
май - октябрь '06
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ТУРА - игровая станция от партнеров проекта.
Иркутск 13 мая
Тюмень 3 июня
Красноярск 17 июня
Нижний Новгород 1 июля
Екатеринбург 19 августа
Новосибирск 26 августа
Ростов-на-Дону 9 сентября
Самара 23 сентября
Санкт-Петербург 7 октября
Москва 28 октября
В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena
Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.
Не упустите свой шанс!
Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru
Генеральные партнеры:
OKLICK
www.oklick.ru
Jetbalance
www.jetbalance.ru
Партнеры:
IPPON
www.ippon.ru
iru
www.iru.ru
ACORP INTERNATIONAL
www.acorp.ru
(game)land


2 мс
Как?.. Еще быстрее?
Время отклика 2 мс GTG
Реклама. Товар сертифицирован
FP93GX
Скорость
Цвет
Контраст
Яркость
Резкость
Да, еще быстрее! 2 мс GTG — такое короткое время отклика удивит не только гепарда, самого быстрого хищника в мире, но и вас. Только теперь, благодаря 19” ЖК-монитору FP93GX с яркостью 300 кд/м2 и контрастностью 700:1, вы сможете в полной мере насладиться динамичными компьютерными играми, требующими молниеносной реакции, и DVD-фильмами со спецэффектами. Подробности на BenQ.ru.
Enjoyment Matters


EverQuest II
ПО-РУССКИ
PC ИГРЫ
Akella online
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT



PC ИГРЫ

DARK MESSIAH OF M&M • ARMED ASSAULT • PRO EVOLUTION SOCCER 6 • CIVILIZATION IV: WARLORDS • ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER



№ 10(34) • ОКТЯБРЬ • 2006